



Електротехнички факултет у Београду  
Принципи софтверског инжењерства (13С113ПСИ)

Пројектни задатак



---

Спецификација сценарија употребе  
функционалности  
**Singleplayer** игре

---

*верзија 1.0*

аутор:  
Јоцић Катарина  
2019/0014

19. март 2022.

## Историја измена

Датум	Верзија	Кратак опис	Аутор
19.3.2022.	1.0	Иницијална верзија	Јоцић Катарина

## Садржај

1. Увод	3
1.1. Резиме	3
1.2. Намена документа и циљна група	3
1.3. Референце	3
1.4. Отворена питања	3
2. Сценарио приказа Singleplayer игре	3
2.1. Кратак опис	3
2.2. Ток догађаја	3
2.3. Посебни захтеви	4
2.4. Предуслови	5
2.5. Последице	5

## 1. Увод

### 1.1. Резиме

Дефинисање сценарија употребе за функционалност Singleplayer игре, где се описује интеракција корисника са апликацијом приликом играња ове опције, у зависности од тока догађаја.

### 1.2. Намена документа и циљна група

Овај документ ће бити од користи свим члановима тима у развоју нашег пројекта и при тестирању веб апликације коришћењем техника црне кутије. Такође, корисници ће имати детаљан увид у предвиђене функционалности система.

### 1.3. Референце

- Пројектни задатак - Словко
- Упутство за писање спецификације сценарија употребе (CCU)
- Пример CCU документа

### 1.4. Отворена питања

Редни бр.	Опис	Решење
1.	Да ли је потребно увек приказивати статистику регистрованог корисника након завршетка партије?	
2.	Да ли у случају госта, поставити опцију за регистровање након завршетка партије?	

## 2. Сценарио приказа Singleplayer игре

### 2.1. Кратак опис

Неулоговани корисник веб апликације гост као и сви регистровани корисници имају опцију играња Singleplayer мода игре. Она представља основну функционалност система. Задатак корисника је да у 6 покушаја проба да погоди задату реч од 5 слова. При сваком покушају биће му назначено да ли се одређено слово налази у речи, да ли је и на добром месту или се уопште не налази у речи. Ако не успе у 6 покушаја да погоди, тражена реч ће бити приказана. У случају регистрованих корисника, ова партија улази у њихову статистику.

### 2.2. Ток догађаја

#### 2.2.1. Корисник успева да погоди реч

Како би успешно одиграо игру и погодио задату реч, потребно је да корисник прође кроз следећи сценарио акција:

- 1) Из базе се бира насумична реч.
- 2) Корисник преко предефинисане тастатуре на екрану уписује свој покушај и кликће дугме за потврду уноса.
- 3) Систем кориснику даје повратне информације о покушају (различитим бојама су означена слова која се налазе у речи, налазе се на добром месту и која се не налазе у речи).
- 4) Реч је погођена, игра је завршена.
- 5) Исписује се порука о успеху.
- 6) Приказује се дугме за покретање нове партије у овом моду.

### **2.2.2. Корисник уноси невалидну реч**

Проширење корака 2):

- 2а) Корисник је унео реч која се не налази у бази система
  - .1 Корисник остаје на истом редном броју покушаја.
  - .2 Повратак на корак 2).

### **2.2.3. Корисник успева да погоди реч у 6 или мање покушаја**

Проширење корака 3):

- 3а) Покушај не одговара задатој речи и корисник не погађа 6. пут
  - .1 Прелази на наредни редни број покушаја.
  - .2 Повратак на корак 2).

### **2.2.4. Корисник не успева да погоди реч у 6 покушаја**

Проширење корака 3):

- 3а) Покушај не одговара задатој речи и корисник је погађао 6. пут
  - .1 Реч није погођена игра је завршена.
  - .2 Исписује се порука која открива тражену реч.
  - .3 Повратак на корак 6).

### **2.2.5. Корисник је регистровани корисник**

Проширење корака 5):

- 5а) Исписује се тренутна статистика регистрованог корисника која сумира све његове партије одигране у Singleplayer моду.
  - .1 Корисник кликће дугме за потврду прегледа статистике.
  - .2 Повратак на корак 6)

## **2.3. Посебни захтеви**

Ова функционалност представља основну функционалност коју веб апликација пружа свим корисницима, потребно је да се имплементација игре крене управо од ове функционалности зато што она представља основу за проширење осталих опција за играње коју апликације нуди. Из тог разлога потешно јој је посветити посебну пажњу при тестирању.

## **2.4. Предуслови**

Корисник апликације мора бити повезан на Интернет и приступити адреси веб апликације. Администратори система морају имати довољан број речи у бази, које представљају валидне петословне речи српског језика.

## **2.5. Последице**

У случају регистрованог корисника, његова статистика биће ажурирана. Такође, у случају да је корисник током играња приметио да систем не прихвата реч коју он сматра валидном, може уложити жалбу администратору у циљу унапређења.