



---

## Спецификација сценарија употребе функционалности играња multiplayer игре

---

*верзија 1.0*

аутор: Урош Мутавцић  
2019/0378

**Историја измена**

Датум	Верзија	Опис	Аутор
18.3.2022	1.0	Иницијална верзија	Урош Мутавцић

## Садржај

1. Увод .....	4
1.1. Резиме .....	4
1.2. Намена документа и циљне групе .....	4
1.3. Референце .....	4
1.4. Отворена питања .....	4
2. Сценарио погађања речи у multiplayer режиму .....	5
2.1. Кратак опис проблема .....	5
2.2. Ток догађаја .....	5
2.3. Посебни захтеви .....	6
2.4. Предуслови .....	6
2.5. Последице .....	6

## 1. Увод

### 1.1. Резиме

У документу ће бити описани случајеви употребе функционалности система за опцију играња multiplayer игре.

### 1.2. Намена документа и циљне групе

Документ је намењен члановима тима и предметним наставницима како би се што боље упознали са одговарајућом функционалношћу.

### 1.3. Референце

Документи на основу којих је ССУ формиран:

1. Пројектни задатак
2. Упутство за писање спецификација сценарија употребе функционалности

### 1.4. Отворена питања

Редни број	Опис проблема	Решење

## 2. Сценарио погађања речи у аркадном режиму

### 2.1. Кратак опис проблема

Улоговани корисник система има опцију да изабере да погађа реч против другог играча. Победник је играч који погоди тражену реч у мање покушаја или за мање време од свог противника. Ако реч погоде у исто време и у истом броју покушаја или оба играча не погоде реч.

### 2.2. Ток догађаја

#### 2.2.1. Корисник успева да погоди реч пре истека времена

- 1) Унос покушаја за погађање
- 2) Прослеђивање покушаја
  - a) Покушај је лош, повратак на корак 1 (ова грана се може извршити максимално 5 пута)
  - b) Покушај је добар, наставак на корак 3
- 3) Реч је погођена:
  - a) Противник је погодио реч из више покушаја, корисник је победио
  - b) Противник је погодио реч у истом броју покушаја, али за више времена, корисник је победио
  - c) Противник је погодио реч из мањег броја покушаја, корисник је изгубио
  - d) Противник је погодио реч у истом броју покушаја, али за мање времена, корисник је изгубио
  - e) Противник је погодио реч у исто време и у истом броју покушаја, исход је нерешен
- 4) Генерише се остварен број поена корисника, повратак на корак 1)

#### 2.2.2. Кориснику истиче време за погађање

- 1) Случај када кориснику време истиче описује следећи сценарио:
- 2) Корисник:
  - a) Уноси покушај (максимално 5 пута)
  - b) Размишља
- 3) Покушај није добар, повратак на корак 1
- 4) Време истиче, тајмер прекида игру
  - a) Противник погађа реч, корисник је изгубио
  - b) Противник не погађа реч, исход је нерешен
- 5) Генерише се остварен број поена корисника, повратак на корак 1)

#### 2.2.3. Корисник остаје без покушаја

- 1) Унос покушаја(6 пута)
- 2) Покушај је лош, повратак на корак 1
- 3) Корисник је искористио све покушаје:
  - a) Противник је погодио реч, корисник је изгубио
  - b) Противник није погодио реч, исход је нерешен
- 4) Генерише се остварен број поена корисника, повратак на корак 1)

5)

#### **2.2.4. Корисник уноси невалидну реч као покушај**

У претходним ССУ-овима се подразумева да је сваки покушај корисника исправна реч из речника и ако можда није једнака оној коју покушава да погоди. Алтернативан сценарио је следећи:

- 1) Корисник уноси секвенцу 5 знакова
- 2) Притиска дугме *Проследи*
- 3) Систем задржава корисника на истом покушају уз поруку да реч није у речнику

#### **2.3. Посебни захтеви**

Нема посебних захтева.

#### **2.4. Предуслови**

Корисник мора бити улогован и изабрати опцију *Multiplayer игра*.

#### **2.5. Последице**

Након завршетка игре корисник, у случају победе добија поене и ажурира му се позиција на ранг листи.