**Спецификација сценарија употребе функционалности multiplayer игре**

верзија: 1.0  
пројекат: Словко

Урош Мутавџић 19/0378

**Историја измена**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Датум | Верзија | Опис | Аутор |
| 18.3.2022 | 1.0 | Иницијална верзија | Урош Мутавџић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Садржај

[1. Увод 4](#_Toc98664689)

[1.1. Резиме 4](#_Toc98664690)

[1.2. Намена документа и циљне групе 4](#_Toc98664691)

[1.3. Референце 4](#_Toc98664692)

[1.4. Отворена питања 4](#_Toc98664693)

[2. Сценарио погађања речи у multiplayer режиму 5](#_Toc98664694)

[2.1. Кратак опис проблема 5](#_Toc98664695)

[2.2. Ток догађаја 5](#_Toc98664696)

[2.2.1. Корисник успева да погоди реч пре истека времена 5](#_Toc98664697)

[2.2.2. Кориснику истиче време за погађање 5](#_Toc98664698)

[2.2.4. Корисник уноси невалидну реч као покушај 6](#_Toc98664699)

[2.3. Посебни захтеви 6](#_Toc98664700)

[2.4. Предуслови 6](#_Toc98664701)

[2.5. Последице 6](#_Toc98664702)

1. Увод
   1. Резиме

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

* 1. Намена документа и циљне групе

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

* 1. Референце

Документи на основу којих је ССУ формиран:

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Опис проблема | Решење |
| 1. |  |  |
|  |  |  |

1. Сценарио погађања речи у multiplayer режиму
   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.

* 1. Ток догађаја
     1. Корисник успева да погоди реч пре истека времена

1. Унос покушаја за погађање
2. Прослеђивање покушаја
   1. Покушај је лош, повратак на корак 1 (ова грана се може ивршити максимално 5 пута)
   2. Покушај је добар, наставак на корак 3
3. Реч је погођена
   1. Противник је погодио реч из више покушаја, корисник је победио
   2. Противник је погодио реч у истом броју покушаја, али за више времена, корисник је победио
   3. Противник је погодио реч из мањег броја покушаја, корисник је изгубио
   4. Противник је погодио реч у истом броју покушаја, али за мање времена, корисник је изгубио
   5. 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)
   * 1. Кориснику истиче време за погађање
5. Случај када кориснику време истиче описује следећи сценарио:
6. Корисник:
   1. Уноси покушај (максимално 5 пута)
   2. Размишља
7. Покушај није добар, повратак на корак 1
8. Време истиче, тајмер прекида игру
   1. Противник погађа реч, корисник је изгубио
   2. Противник не погађа реч, исход је нерешен
9. Генерише се остварен број поена корисника, повратак на корак 1)
   * 1. **Корисник остаје без покушаја**
10. Унос покушаја(6 пута)
11. Покушај је лош, повратак на корак 1
12. Корисник је искористио све покушаје:
    1. Противник је погодио реч, корисник је изгубио
    2. Противник није погодио реч, исход је нерешен
13. Генерише се остварен број поена корисника, повратак на корак 1)
    * 1. 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
   1. Посебни захтеви

Нема посебних захтева.

* 1. Предуслови

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

* 1. Последице

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