**A picture containing text, watch

Description automatically generated**

**Спецификација сценарија употребе функционалности**

**тока игре**

Верзија 2.0

**Историја измена**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Кратак опис** | **Аутор** |
| 21.03.2021. | 1.0 | Иницијална верзија | Теодора Мијатовић |
| 8.6.2021. | 2.0 | Исправљен ССУ у односу на имплементацију | Теодора Мијатовић |
|  |  |  |  |

[1. Увод 4](#_Toc67767061)

[1.1 Резиме 4](#_Toc67767062)

[1.2 Намена документа и циљне групе 4](#_Toc67767063)

[1.3 Референце 4](#_Toc67767064)

[1.4 Отворена питања 4](#_Toc67767065)

[2. Сценарио тока игре 5](#_Toc67767066)

[2.1 Кратак опис 5](#_Toc67767067)

[2.2 Ток догађаја 5](#_Toc67767068)

[*2.2.1* *Успешно одиграна рунда партије* 5](#_Toc67767069)

[2.2.2 Играч први бира поље са песмом која је тачан одговор 5](#_Toc67767070)

[2.2.3 Играч други бира поље са песмом која је тачан одговор 6](#_Toc67767071)

[2.2.4 Играч бира поље са песмом која није тачан одговор 6](#_Toc67767076)

[2.2.5 Играч не ни једно поље 6](#_Toc67767077)

[2.2.6 Успешно завршена последња партија 6](#_Toc67767078)

[2.2.7 Пријава грешке 6](#_Toc67767079)

[2.3 Посебни захтеви 7](#_Toc67767080)

[2.4 Предуслови 7](#_Toc67767081)

[2.5 Последице 7](#_Toc67767082)

# Увод

## Резиме

Дефинисање сценарија употребе тока игре, са примерима одговарајућих хтмл страница.

## Намена документа и циљне групе

Документ ће користити сви чланови пројектног тима у развоју пројекта и тестирању а може се користити и при писању упутства за употребу.

## Референце

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

## Отворена питања

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Редни број** | **Опис** | **Решење** |
| 1. | Шта се дешава када играч изађе пре краја партије? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Сценарио тока игре

## Кратак опис

Игра се састоји из 10 рунди. У свакој рунди се пушта одређени исечак песме и играчима се нуде 4 различита понуђена одговора. Одговори могу да буду назив песме или њен извођач. Песме се бирају насумично, али тако да са већом вероватноћом долазе песме које су откључане од стране оба играча, а са мањим уделом оне које су откључане од стране само једног играча. Играч који у рунди погоди песму добија поене, а уколико је био спорији од противника, добија половину поена које би иначе освојио. На крају игре корисник може видети називе песама и извођача из свих 10 рунди.

## Ток догађаја

### *Успешно одиграна рунда партије*

1. Насумично се бира песма из базе која припада жанру текуће партије.
2. Вероватноћа одабира:

* 60% песма коју су откључала оба играча
* 40% песма коју је откључао само један играч

1. Пушта се аудио запис из базе који одговара претходно одабраној песми.
2. Играчи погађају име песме или аутора притиском на једну од понуђене четири опције.
3. Играчи имају 5 секунди да одговоре.
4. Уколико је одиграно мање од 10 рунди, ток се враћа на први корак ставке 2.2.1.

### Играч први бира поље са песмом која је тачан одговор

1. Играч добија 4 поена и бива обавештен о исходу рунде.
2. Повратак на корак 1 ставке 2.2.1.

### Играч други бира поље са песмом која је тачан одговор

1. Играч добија 2 поена и бива обавештен о исходу рунде.
2. Повратак на корак 1 ставке 2.2.1.

### Играч бира поље са песмом која није тачан одговор

1. Играч губи 1 поен и бива обавештен о исходу рунде.
2. Повратак на корак 1 ставке 2.2.1.

### Играч не бира ни једно поље

1. Играч нити добија, нити губи поене.
2. Повратак на корак 1 ставке 2.2.1.

### Успешно завршена последња партија

1. На екрану се приказује резултат партије. Уколико корисник освоји негативан број поена, поени му се скалирају на нула.
2. На екрану се приказује списак песама и извођача из свих 10 рунди.
3. Сваки играч добија токене за жанр у коме је играна партија у износу (број освојених поена)\*10.
4. Сваком играчу се број поена за дати жанр повећава за вредност коју је освојио.
5. Нови поени и токени се чувају у бази.

### Пријава грешке

* Уколико играч примети неку грешку везану за тренутну песму (погрешан назив песме или извођача, погрешан тачан одговор), има опцију да кликом на предвиђено дугме пријави грешку. Тада се у листу пријављених грешака привилегованих корисника (модератора и администратора) додаје запис који садржи примарни кључ пуштене песме.

## Посебни захтеви

Нема.

## Предуслови

* Започињање игре
* Упаривање играча

## Последице

Играчи освајају поене и токене.