LingoLingo

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

***Srčići***

*Ksenija Bulatović 730/19*

*Miloš Jovanović 669/13*

*Miloš Ćirković 333/17*

June 6, 2021

V 1.1

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 27. Mart 2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Miloš Jovanović |
| 6. Jun 2021. | 1.1 | Završna verzija | Ksenija Bulatović |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Uvod3

1.1 Rezime3

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe3

1.3 Reference3

1.4 Otvorena pitanja3

2. Scenario igranje Basic moda igre4

2.1 Kratak opis4

2.2 Tok događaja4

2.3 Posebni zahtevi6

2.4 Preduslovi6

2.5 Posledice6

1. **Uvod**
   1. **Rezime**

Projekat LingoLingo je deo praktične nastave predmeta Principi softverskog inženjerstva. Aplikacija je

namenjena svima koji imaju potrebu za formiranjem sistema za testiranje, proveru znanja i učenje stranih

jezika putem interneta.

* 1. **Namena dokumenta i ciljne grupe**

Tekst koji sledi definiše probleme koje aplikacija rešava, namenu aplikacije, funkcionalnosti koje

ona pruža, zahteve koji su postavljeni i ideje za dalje unapređivanje. Dokument je namenjen članovima

tima, klijentu, kako bi se definisala materija koju treba modelovati.

* 1. **Reference**

1. Projektni zadatak

2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000

4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

* 1. **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Scenario igranje Basic moda igre**

2.1 Kratak opis

Player bira jezik u kojem želi da igra i bira Basic mode. Player ima tri života tokom igre. Svaki pogrešan odgovor oduzima jedan život. Igra se na 10 pitanja.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Biranje jezika na početnoj strani sa leve strane.

2.2.2 Biranje Basic mode kartice.

2.2.3 Prikaz pitanja.

2.2.4 Korisnik unosi odgovor na pitanje.

2.2.5 Pritiskom na dugme „Check“ proverava se ispravnost unetog odgovora.

2.2.6 Pritiskom na dugme „Next“ prebacivanje na korak 2.2.3, ako nije kraj igre

2.2.7 U slučaju neispravnog odgovora gubi se jedan život.

2.2.8 U slučaju da ne postoji više života, igra se prekida, a rezultat se ne čuva

2.2.9 Čuvanje rezultata u bazi

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik je ulogovan u sistem kao player.

2.5 Posledice

Sačuvani rezultati igre.