horizontal line

**Bogdan Bebić**

**Uroš Krstić**

**Marta Avramović**

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

**Igranje šaha**

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenaria upotrebe pri igranju šaha sa primerima odgovarajućih prototipa stranica.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## 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 zadatak

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | Da li je potrebno praviti pozdravni ekran na početku partije šaha? |  |
| 2 | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem na kraju partije šaha? |  |
| 3. | Da li je potrebno vizuelno najaviti početak šahovske partije? |  |
| 4. | Da li je potrebno prikazati podatke o protivniku na ekranu? |  |

# Scenario igranja šaha

## Kratak opis

Odigravanje partije šaha između dva igrača. Igrači su u mogućnosti da prate stanje table i da igraju svoje poteze koristeći grafički interfejs. Sistem prati trenutnu partiju, evidentira statistiku i obaveštava igrače o toku partije.

## Tok događaja

Opisuje se glavni, uspešni, scenario (niz akcija) interakcije korisnika sa aplikacijom. Takođe je moguće navesti i više alternativnih scenarija i mogućih grešaka pri radu. Jedan scenario mora imati jedinstveni tok, na svim mestima "grananja", tj. tačkama u scenariju gde postoji neki izbor, mora se izabrati jedna alternativa, a ostale po potrebi opisati u dodatnim scenarijima.

### *Osnovni uspešan tok događaja*

1. **Početak igre**
   1. Evidentiranje igrača
   2. Sistem obaveštava igrače o početku igre i boji figura
2. **Korisnik odigrava potez**
   1. Korisnik bira mogući potez na tabli
   2. Sistem evidentira odigrani potez
3. **Sistem ažurira stanje table**
   1. Sistem ažurira tablu
   2. Sistem proverava kraj igre
4. **Kraj igre**
   1. Sistem evidentira kraj igre
   2. Sistem obaveštava korisnike o ishodu igre
   3. Sistem evidentira statistiku igrača

### *Proširenja*

1.1.1. Neuspešno evidentiranje igrača, sistem se vraća na 1.1.

2.1.1. Provera mogućih poteza

3.2.1. Nije kraj igre - sistem se vraća na 2.

1. Korisnik izlazi iz partije - sistem evidentira kraj igre i skače na 4.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Igrač je ulogovan na sistem ili pristupa kao gost.

## Posledice

U sistemu se evidentira partija šaha i statistika ulogovanih igrača.