

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET
Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73

Projekat *Pokemania*

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Borba sa divljim pokemonima i njihovo hvatanje



Beograd, 2020.

SPISAK IZMENA

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
26.2.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Anja Marković
27.3.2020.	1.1	Verzija nakon FR	Anja Marković

SADRŽAJ

1.	UVOD.....	4
1.1	Rezime.....	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2.	SCENARIO UPOTREBE BORBA SA DIVLJIM POKEMONIMA I NJIHOVO HVATANJE.....	4
2.1	Kratak opis.....	4
2.2	Tok događaja.....	4
2.2.1	Korisnik pobeđuje u borbi.....	4
2.2.2	Korisnik gubi u borbi.....	5
2.2.3	Korisnik uspešno hvata divljeg pokemona.....	5
2.2.4	Korisnik neuspešno hvata divljeg pokemona.....	5
2.3	Posebni zahtevi.....	5
2.4	Preduslovi.....	5
2.5	Posledice.....	5

1. UVOD

1.1 Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za borbu sa divljim pokemonima i njihovog hvatanja.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument služi radi definisanja navedene funkcionalnosti i kao takav je namenjen svim članovima projektnog tima. Na početku će biti opisana sama funkcionalnost. Zatim će biti predstavljen tok događaja scenarija upotrebe, a potom će biti opisani posebni zahtevi, preduslovi i posledice datog slučaja upotrebe.

2. SCENARIO UPOTREBE BORBA SA DIVLJIM POKEMONIMA I NJIHOVO HVATANJE

2.1 Kratak opis

Svaki trener, koji ima barem jednog pokemona, ima mogućnost da se bori sa divljim pokemonima, prilikom čega bira tačno jednog pokemona za borbu. U borbi svaki pokemon ima svoje „životne poene“ (u daljem tekstu: *HP*), njihova vrednost proporcionalno zavisi od nivoa i *XP* pokemona. Tokom borbe naizmenično se napadaju trenerov pokemon i divlji pokemon, pri čemu se na nasumičan način bira ko će prvi napasti. Svaki napad umanjuje *HP* protivničkog pokemona za određen iznos. Taj iznos zavisi kako od nivoa oba pokemona tako i od njihove vrste i faktora sreće (nasumična vrednost). Borba se završava kada jedan od pokemona izgubi sve svoje *HP* ili ukoliko trener pokuša hvatanje divljeg pokemona uz pomoć pokelopte.

Hvatanje divljeg pokemona je moguće ukoliko trener poseduje barem jednu pokeloptu i ukoliko je *HP* divljeg pokemona ispod 50%. Verovatnoća da će trener uhvatiti divljeg pokemona je obrnuto proporcionalna količini preostalih *HP* divljeg pokemona. Trener gubi pokeloptu prilikom hvatanja, bez obzira na ishod.

Ukoliko divlji pokemon prvi izgubi svoje *HP*, tada trenerov pokemon dobija dodatne *XP* bodove („bodovi iskustva“), a trener dobija dodatni pokekeš. U suprotnom, ukoliko trenerov pokemon izgubi borbu, trener gubi određenu količinu pokekeša.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik pobeđuje u borbi

- 1) Korisnik pritiska dugme za borbu sve dok divlji pokemon ne izgubi sve svoje *HP*.
- 2) Sistem prikazuje poruku o pobeđi, dodaje dodatne *XP* bodove trenerovom pokemonu i dodaje pokekeš treneru.

Pokemania

2.2.2 Korisnik gubi u borbi

- 1) Korisnik pritiska dugme za borbu sve dok pokemon ne izgubi sve svoje *HP*.
- 2) Sistem prikazuje poruku o izgubljenoj borbi i oduzima određenu količinu pokekeša treneru.

2.2.3 Korisnik uspešno hvata divljeg pokemona

- 1) Korisnik pritiska dugme za borbu dok se ne omogući pritiskanje dugmeta za hvatanje divljeg pokemona.
- 2) Korisnik, u nekom trenutku pre kraja borbe, pritiska dugme za hvatanje divljeg pokemona.
- 3) Sistem prikazuje poruku o uspešnom hvatanju divljeg pokemona.

2.2.4 Korisnik neuspešno hvata divljeg pokemona

- 1) Korisnik pritiska dugme za borbu dok se ne omogući pritiskanje dugmeta za hvatanje divljeg pokemona.
- 2) Korisnik, u nekom trenutku pre kraja borbe, pritiska dugme za hvatanje divljeg pokemona.
- 3) Sistem prikazuje poruku o neuspešnom hvatanju divljeg pokemona.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Pre borbe sa divljim pokemonima, korisnik mora biti prijavljen na sistem (uspešno izvršen scenario autorizacije korisnika).

2.5 Posledice

Posledice variraju u zavisnosti od konkretnog scenarija upotrebe.