

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET
Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73

Projekat *Pokemania*

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Borba na turniru



Beograd, 2020.

SPISAK IZMENA

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
26.2.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Anja Marković

SADRŽAJ

1.	UVOD.....	4
1.1	Rezime.....	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2.	SCENARIO UPOTREBE BORBA NA TURNIRU.....	4
2.1	Kratak opis.....	4
2.2	Tok događaja.....	4
2.2.1	Korisnik pobeđuje u borbi na turniru.....	4
2.2.2	Korisnik gubi u borbi na turniru.....	4
2.2.3	Korisnik ne može da se bori jer je isteklo vreme trajanja turnira.....	5
2.2.4	Korisnik ne može da se bori jer ne ispunjava uslove turnira.....	5
2.2.5	Korisnik bira opciju za izlazak sa turnira.....	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 na turniru.

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 NA TURNIRU

2.1 Kratak opis

Trener izborom opcije za borbu započinje meč. Meč na turniru se igra protiv nasumično izabranog učesnika turnira. Meč se sastoji od tri borbe koje se vrše na isti način kao i protiv divljeg pokemona, s tim što nije moguće uhvatiti tuđeg pokemona. Učesnici meča biraju tri pokemona za meč, pri čemu se protivnikovi pokemoni nasumično biraju. Ako jedan trener osvoji bar dve borbe on je dobio meč. Ukoliko trener, koji je inicirao meč, pobedi, on dobija određeni broj poena za turnir i određenu sumu pokekeša, a njegovi porednički pokemoni dobijaju *XP*. Ukoliko izgubi, onda gubi određeni broj poena na turniru.

Ako nema drugih učesnika na turniru igrač ne može započeti borbu.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik pobeđuje u borbi na turniru

- 1) Korisnik pritiskom na dugme za borbu započinje meč sa nasumično odabranim učesnikom turnira.
- 2) Korisnik bira tri pokemona za meč.
- 3) Korisnik pritiska dugme za borbu sve dok se ona ne završi.
- 4) Korisnik osvaja bar dve borbe, čime je dobio meč.
- 5) Korisnik dobija određeni broj poena za turnir i određenu sumu pokekeša, dok njegovi izabrani pokemoni dobijaju *XP*.

2.2.2 Korisnik gubi u borbi na turniru

- 1) Korisnik pritiskom na dugme za borbu započinje meč sa nasumično odabranim učesnikom turnira.

Pokemania

- 2) Korisnik bira tri pokemona za meč.
- 3) Korisnik pritiska dugme za borbu sve dok se ona ne završi.
- 4) Korisnik osvaja jednu ili nijednu borbu, čime je izgubio meč.
- 5) Korisnik gubi određeni broj poena na turnir.

2.2.3 Korisnik ne može da se bori jer je isteklo vreme trajanja turnira

- 1) Korisnik pritiska dugme za borbu.
- 2) Prikazuje se poruka da je isteklo vreme trajanja turnira.

2.2.4 Korisnik ne može da se bori jer ne ispunjava uslove turnira

- 1) Korisnik pritiska dugme za borbu.
- 2) Prikazuje se poruka da korisnik više ne ispunjava uslove turnira.

2.2.5 Korisnik bira opciju za izlazak sa turnira

- 1) Korisnik pritiska dugme za izlazak sa turnira.
- 2) Prikazuje se poruka da je korisnik uspešno napustio turnir.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik mora biti prijavljen na system da bi mogao da učestvuje na turniru (uspešno izvršen scenario autorizacije korisnika).

Administrator mora da kreira turnir i da odobri učestvovanje korisnika na turniru (uspešno izvršeni scenario kreiranja turnira i scenario odobravanja učesnika turnira).

2.5 Posledice

U slučaju da je korisnik pobedio u borbi, on dobija određeni broj poena za turnir i određenu sumu pokekeša, a njegovi pobednički pokemoni dobijaju *XP*.

U slučaju da je korisnik izgubio u borbi, gubi određene poene na turniru.