

**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Igra prepoznavanja pokemona**



Beograd, 2020.

## **SPISAK IZMENA**

<b>Datum</b>	<b>Verzija</b>	<b>Kratak opis</b>	<b>Autor</b>
26.2.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Vukašin Drašković
28.3.2020.	1.1	Izmene nakon FR	Vukašin Drašković

# SADRŽAJ

1.	UVOD.....	4
1.1	Rezime.....	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2.	SCENARIO UPOTREBE IGRE PREPOZNAVANJA POKEMONA.....	4
2.1	Kratak opis.....	4
2.2	Tok događaja.....	4
2.2.1	Korisnik započinje igru.....	4
2.2.2	Gost pogađa pokemona.....	4
2.2.3	Trener pogađa pokemona.....	4
2.2.4	Korisnik ne pogađa pokemona.....	4
2.3	Posebni zahtevi.....	5
2.4	Preduslovi.....	5
2.5	Posledice.....	5

## 1. UVOD

### 1.1 Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za igru prepoznavanja pokemona.

### 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 IGRE PREPOZNAVANJA POKEMONA

### 2.1 Kratak opis

Svi korisnici imaju mogućnost da igraju igru gde na osnovu siluete pokemona treba da prepoznaju o kom pokemonu je reč. Posebno, ukoliko igru igra trener, on može kao nagradu osvojiti pokekeš.

### 2.2 Tok događaja

#### 2.2.1 Korisnik započinje igru

- 1) Korisnik pritiska dugme Quiz.
- 2) Korisnik dobija siluetu pokemona na pregled.

#### 2.2.2 Gost pogađa pokemona

- 1) Korisnik unosi odgovor u vidu imena pokemona.
- 2) Silueta odgovara unesenom pokemonu.
- 3) Siluetu pokemona menja slika pokemona.
- 4) Korisnik dobija poruku da je pogodio pokemona.
- 5) Korisnik dobija siluetu novog pokemona na pregled.

#### 2.2.3 Trener pogađa pokemona

- 1) Isto kao 2.2.2 sa izmenom da trener dobija količinu pokekeša za svoj profil.

#### 2.2.4 Korisnik ne pogađa pokemona

- 1) Korisnik unosi odgovor u vidu imena pokemona.
- 2) Silueta ne odgovara unesenom pokemonu.
- 3) Korisnik dobija poruku da nije pogodio pokemona
- 4) Korisnik može ponovo da pokuša unošenjem novog imena.

## **Pokemania**

### **2.3 Posebni zahtevi**

Nema.

### **2.4 Preduslovi**

Kako svi korisnici mogu igrati ovu igru, ne postoje preduslovi.

### **2.5 Posledice**

Ukoliko trener pogodi pokemona, dobija određenu količinu pokekeša.