

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET
Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73

Projekat *Pokemania*

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
hranjenja pokemona



Beograd, 2020.

SPISAK IZMENA

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
26.2.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Marko Divjak

SADRŽAJ

1. UVOD.....	4
1.1 Rezime.....	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2. SCENARIO UPOTREBE HRANJENJA POKEMONA.....	4
2.1 Kratak opis.....	4
2.2 Tok događaja.....	4
2.2.1 Korisnik pritiska dugme za hranjenje pokemona.....	4
2.2.2 Pokemon posle konzumiranja voćkice prelazi na sledeći nivo.....	4
2.2.3 Korisnik nema tri pokemona za borbu na turniru na koji je prijavljen.....	4
2.3 Posebni zahtevi.....	5
2.4 Preduslovi.....	5
2.5 Posledice.....	5

1. UVOD

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri hranjenju pokemona.

1.2 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.

2. SCENARIO UPOTREBE HRANJENJA POKEMONA

2.1 Kratak opis

Svaki pokemon ima svoj nivo i u okviru njega svoje „bodove iskustva“ (u daljem tekstu XP). XP predstavljaju trenutni napredak pokemona na određenom nivou. Što je nivo veći to je više XP potrebno da bi se prešao. Svaki trener, koji ima barem jednog pokemona, ima mogućnost da hrani svoje pokemone voćkicama i time povećava XP određenog pokemona.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik pritiska dugme za hranjenje pokemona

- 1) Pokemonu se dodaje određen broj XP. Korisnik gubi jednu voćkicu.

2.2.2 Pokemon posle konzumiranja voćkice prelazi na sledeći nivo

- 1) Maksimalan broj HP pokemona se povećava.
- 2) Pokemonov nivo se povećava.
- 3) Broj potrebnih XP da bi pokemon prešao na naredni nivo se povećava.

2.2.3 Korisnik nema tri pokemona za borbu na turniru na koji je prijavljen

- 1) Nakon hranjenja pokemona, pokemon ima dovoljno XP i prelazi na sledeći nivo. Nakon što pređe na sledeći nivo, trener više nema tri pokemona koje može da koristi na nekom turniru. Posledica je da trener više ne može da igra na tom turniru.
- 2) Ostaje rangiran sa onoliko bodova koliko je osvojio do tog trenutka, ali niko više ne može da se bori protiv njegovih pokemona.

Pokemania

2.3 Posebni zahtevi

Da bi se desio alternativni tok da trener više ne može da učestvuje na turniru, mora prethodno da bude implementirana funkcionalnost prijavljivanja na turnir.

2.4 Preduslovi

Pre hranjenja pokemona korisnik mora da bude ulogovan u sistem (login scenario uspešan). Trener mora da ima bar jednu voćkicu da nahrani pokemona.

2.5 Posledice

Povećava se XP pokemona. Opciono pokemon prelazi na naredni nivo, a trener može biti izbačen sa turnira pošto više nema dovoljno pokemona dozvoljenih nivoa da bi učestvovao na turniru. Korisnik gubi jednu voćkicu.