

**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**  
**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**  
**Učestvovanje na turniru**



Beograd, 2020.

## **SPISAK IZMENA**

<b>Datum</b>	<b>Verzija</b>	<b>Kratak opis</b>	<b>Autor</b>
26.2.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Anja Marković
27.3.2020.	1.1	Verzija nakon FR	Anja Marković
6.6.2020.	1.2	Verzija nakon implementacije	Anja Marković

## SADRŽAJ

1.	UVOD .....	4
1.1	Rezime.....	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2.	SCENARIO UPOTREBE UČESTVOVANJA NA TURNIRU .....	4
2.1	Kratak opis .....	4
2.2	Tok događaja .....	4
2.2.1	Korisnik se uspešno prijavljuje na turnir .....	4
2.2.2	Korisnik ne ispunjava osnovne zahteve turnira na koji se prijavljuje .....	<b>Error!</b>
	<b>Bookmark not defined.</b>	
2.2.3	Korisnik nema dovoljno pokekeša za prijavu na turnir .....	4
2.2.4	Korisnik ima manje od tri 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 učestvovanje 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 UČESTVOVANJA NA TURNIRU

### 2.1 Kratak opis

Svaki trener, koji ima barem tri pokemona, može se prijaviti na turnir ukoliko ispunjava osnovne zahteve tog turnira i ima dovoljno pokekeša za prijavu. Nakon prijave, trener može da izabere i da izađe sa turnira, pri čemu gubi poene osvojene na turniru. Učesnik na turniru takođe može videti listu najboljih deset trenera, kao i svoju poziciju.

Svaki turnir ima određenu nagradu i datum kada se završava i dodeljuje nagrada pobedniku. Pobednik turnira je trener sa najviše osvojenih poena.

### 2.2 Tok događaja

#### 2.2.1 Korisnik se uspešno prijavljuje na turnir

- 1) Korisnik pritiska na dugme “Register” turnira na kome želi da učestvuje.
- 2) Korisniku se prikazuje stranica sa listom svih učesnika turnira.

#### 2.2.2 Korisnik nema dovoljno pokekeša za prijavu na turnir

- 1) Korisnik pritiska na dugme “Register” turnira na kome želi da učestvuje.
- 2) Korisniku se prikazuje poruka da ne može da učestvuje na turniru jer nema dovoljno pokekeša.

#### 2.2.3 Korisnik ima manje od tri pokemona

- 3) Korisnik pritiska na dugme “Register” turnira na kome želi da učestvuje.
- 4) Korisniku se prikazuje poruka da ne može da učestvuje na turniru jer nema dovoljno pokemona.

## **Pokemania**

### **2.3 Posebni zahtevi**

Nema.

### **2.4 Preduslovi**

Pre prijave na turnir, korisnik mora biti prijavljen na sistem (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**

Ukoliko korisnik osvoji najviše poena na turniru, on je pobednik turnira i dobija nagradu u obliku pokekeša čija vrednost zavisi od konkretnog turnira.