

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET
Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73

Projekat *Pokemania*

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Pregledanja profila



Beograd, 2020.

SPISAK IZMENA

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
26.02.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Marko Divjak
28.03.2020.	1.1	Verzija nakon FR	Marko Divjak

SADRŽAJ

1. UVOD.....	4
1.1 Rezime.....	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2. SCENARIO UPOTREBE PREGLEDA PROFILA.....	4
2.1 Kratak opis.....	4
2.2 Tok događaja.....	4
2.2.1 Korisnik hrani svog pokemona.....	4
2.2.2 Korisnik pušta pokemona u divljinu.....	4
2.3 Posebni zahtevi.....	5
2.4 Preduslovi.....	5
2.5 Posledice.....	5

1) UVOD

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pregledanju profila.

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 PREGLEDA PROFILA

2.1 Kratak opis

Svaki trener može videti svoj profil, na kome može naći osnovne informacije o svojim pokemonima, kao i videti koliko voćkica, pokelopty i pokekeša poseduje. Takođe, trener je u mogućnosti da bilo kog od svojih pokemona pusti u divljinu ili nahrani.

2.2 Tok događaja

Prilikom pregleda profila korisniku je omogućeno da pregleda svoje pokemone. Događaje koje korisnik može da započne su da nahrani pokemona i da pusti pokemona nazad u divljinu.

2.2.1 Korisnik nema dovoljno voćkica da nahrani pokemona

- 1) Ukoliko korisnik nema dovoljno voćkica da nahrani svog pokemona dugme za hranjenje pokemona je onemogućeno pri učitavanju stranice. Pokušajem klika na dugme ništa se ne događa.

2.2.2 Korisnik hrani svog pokemona

- 1) Ukoliko korisnik ima dovoljan broj voćkica da nahrani pokemona dugme za hranjenje pokemona je omogućeno pri učitavanju stranice. Korisnik pritiska na dugme za hranjenje pokemona pri čemu počinje da se izvršava funkcionalnost hranjenja pokemona. Korisnik ostaje na stranici pregleda profila.

2.2.3 Korisnik pušta pokemona u divljinu

- 1) Korisnik pritiska dugme za puštanje pokemona u divljinu pri čemu počinje da se izvršava funkcionalnost puštanja pokemona u divljinu. Pušteni pokemon nije više vidljiv na stranici pregleda profila.

Pokemania

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Pre pregleda profila korisnik mora da bude ulogovan u sistem (login scenario uspešan).

2.5 Posledice

Hranjenjem pokemona povećava se njegov broj XP. Pokemon time može preći na sledeći nivo čime mu se povećava maksimalni broj HP. Puštanjem pokemona u divljinu dati pokemon se briše sa profila trenera.