ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Borba sa divljim pokemonima i njihovo hvatanje**

**SPISAK IZMENA**

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

SADRŽAJ

[1. UVOD 4](#_Toc33627331)

[1.1 Rezime 4](#_Toc33627332)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc33627333)

[2. SCENARIO UPOTREBE BORBA SA DIVLJIM POKEMONIMA I NJIHOVO HVATANJE 4](#_Toc33627334)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc33627335)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc33627336)

[2.2.1 Korisnik pobeđuje u borbi 4](#_Toc33627337)

[2.2.2 Korisnik gubi u borbi 5](#_Toc33627338)

[2.2.3 Korisnik uspešno hvata divljeg pokemona 5](#_Toc33627339)

[2.2.4 Korisnik neuspešno hvata divljeg pokemona 5](#_Toc33627340)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc33627341)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc33627342)

[2.5 Posledice 5](#_Toc33627343)

# UVOD

## Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za borbu sa divljim pokemonima i njihovog hvatanja.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument služi radi definisanja navedene fukncionalnosti 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.

# SCENARIO UPOTREBE BORBA SA DIVLJIM POKEMONIMA I NJIHOVO HVATANJE

## Kratak opis

Svaki trener, koji ima barem jednog pokemona, ima mogućnost da se bori sa divljim pokemonima, prilikom čega bira tačno jednog pokemona za borbu. U borbi svaki pokemon ima svoje „životne poene“ (u daljem tekstu: *HP*), njihova vrednost proporcionalno zavisi od nivoa i *XP* pokemona. Tokom borbe naizmenično se napadaju trenerov pokemon i divlji pokemon, pri čemu se na nasumičan način bira ko će prvi napasti. Svaki napad umanjuje *HP* protivničkog pokemona za određen iznos. Taj iznos zavisi kako od nivoa oba pokemona tako i od njihove vrste i faktora sreće (nasumična vrednost). Borba se završava kada jedan od pokemona izgubi sve svoje *HP* ili ukoliko trener pokuša hvatanje divljeg pokemona uz pomoć pokelopte.

Hvatanje divljeg pokemona je moguće ukoliko trener poseduje barem jednu pokeloptu i ukoliko je *HP* divljeg pokemona ispod 50%. Verovatnoća da će trener uhvatiti divljeg pokemona je obrnuto proporcionalna količini preostalih *HP* divljeg pokemona. Trener gubi pokeloptu prilikom hvatanja, bez obzira na ishod.

Ukoliko divlji pokemon prvi izgubi svoje *HP*, tada trenerov pokemon dobija dodatne *XP* bodove, a trener dobija dodatni pokekeš. U suprotnom, ukoliko trenerov pokemon izgubi borbu, trener gubi određenu količinu pokekeša.

## Tok događaja

### Korisnik pobeđuje u borbi

1. Korisnik pritiska dugme za borbu sve dok divlji pokemon ne izgubi sve svoje *HP.*
2. Prikaz poruke o pobedi, dodavanja dodatnih *XP* bodova trenerovom pokemonu i dodavanje dodatnog pokekeša treneru.

### Korisnik gubi u borbi

1. Korisnik pritiska dugme za borbu sve dok ne izgubi sve svoje *HP.*
2. Prikaz poruke o izgubljenoj borbi i oduzimanje određene količine pokekeša.

### Korisnik uspešno hvata divljeg pokemona

1. Korisnik pritiska dugme za borbu dok se ne omogući pritiskanje dugmeta za hvatanje divljeg pokemona.
2. Korisnik pritiska dugme za hvatanje divljeg pokemona.
3. Prikaz poruke o uspešnom hvatanju divljeg pokemona.

### Korisnik neuspešno hvata divljeg pokemona

1. Korisnik pritiska dugme za borbu dok se ne omogući pritiskanje dugmeta za hvatanje divljeg pokemona.
2. Korisnik pritiska dugme za hvatanje divljeg pokemona.
3. Prikaz poruke o uspešnom hvatanju divljeg pokemona.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Pre prijave na turnir, korisnik mora biti prijavljen na sistem (uspešno izvršen scenario autorizacije korisnika).

## Posledice

Posledice variraju u zavisnosti od konkretnog scenarija upotrebe.