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. Sistem prikazuje poruku o pobedi, dodaje dodatne *XP* bodove trenerovom pokemonu i dodaje pokekeš treneru.

### Korisnik gubi u borbi

1. Korisnik pritiska dugme za borbu sve dok pokemon ne izgubi sve svoje *HP.*
2. Sistem prikazuje poruku o izgubljenoj borbi i oduzima određenu količinu pokekeša treneru.

### Korisnik uspešno hvata divljeg pokemona

1. Korisnik pritiska dugme za borbu dok se ne omogući pritiskanje dugmeta za hvatanje divljeg pokemona.
2. Korisnik, u nekom trenutku pre kraja borbe, pritiska dugme za hvatanje divljeg pokemona.
3. Sistem prikazuje poruku 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, u nekom trenutku pre kraja borbe, pritiska dugme za hvatanje divljeg pokemona.
3. Sistem prikazuje poruku o neuspešnom hvatanju divljeg pokemona.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Pre borbe sa divljim pokemonima, korisnik mora biti prijavljen na sistem (uspešno izvršen scenario autorizacije korisnika).

## Posledice

Posledice variraju u zavisnosti od konkretnog scenarija upotrebe.