# ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Igra prepoznavanja pokemona**

**SPISAK IZMENA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 26.2.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Vukašin Drašković |

SADRŽAJ

[1. UVOD 4](#_Toc33641398)

[1.1 Rezime 4](#_Toc33641399)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc33641400)

[2. SCENARIO UPOTREBE IGRE PREPOZNAVANJA POKEMONA 4](#_Toc33641401)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc33641402)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc33641403)

[2.2.1 Korisnik započinje igru 4](#_Toc33641404)

[2.2.2 Gost pogađa pokemona 4](#_Toc33641405)

[2.2.3 Trener pogađa pokemona 4](#_Toc33641406)

[2.2.4 Korisnik ne pogađa pokemona 4](#_Toc33641407)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc33641408)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc33641409)

[2.5 Posledice 5](#_Toc33641410)

# UVOD

## Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za igru prepoznavanja pokemona.

## 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 IGRE PREPOZNAVANJA POKEMONA

## Kratak opis

Svi korisnici imaju mogućnost da igraju igru gde na osnovu siluete pokemona treba da prepoznaju o kom pokemonu je reč. Posebno, ukoliko igru igra trener, on može kao nagradu osvojiti pokekeš.

## Tok događaja

### Korisnik započinje igru

1. Korisnik pritiska dugme Quiz*.*
2. Korisnik dobija siluetu pokemona na pregled.

### Gost pogađa pokemona

1. Korisnik unosi odgovor u vidu imena pokemona.
2. Silueta odgovara unesenom pokemonu.
3. Siluetu pokemona menja slika pokemona.
4. Korisnik dobija poruku da je pogodio pokemona.
5. Korisnik dobija siluetu novog pokemona na pregled.

### Trener pogađa pokemona

1. Isto kao 2.2.2 sa izmenom da trener dobija količinu pokekeša za svoj profil.

### Korisnik ne pogađa pokemona

1. Korisnik unosi odgovor u vidu imena pokemona.
2. Silueta ne odgovara unesenom pokemonu.
3. Korisnik dobija poruku da nije pogodio pokemona
4. Korisnik može ponovo da pokuša unošenjem novog imena.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Kako svi korisnici mogu igrati ovu igru, ne postoje preduslovi.

## Posledice

Ukoliko trener pogodi pokemona, dobija određenu količinu pokekeša.