**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**pregledanja profila**

SPISAK IZMENA

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 26.2.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Marko Divjak |

SADRŽAJ

[1. UVOD 4](#__RefHeading___Toc1106_2834960492)

[1.1 Rezime 4](#__RefHeading___Toc1108_2834960492)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#__RefHeading___Toc1110_2834960492)

[2. SCENARIO UPOTREBE PREGLEDA PROFILA 4](#__RefHeading___Toc1112_2834960492)

[2.1 Kratak opis 4](#__RefHeading___Toc1114_2834960492)

[2.2 Tok događaja 4](#__RefHeading___Toc1116_2834960492)

[2.2.1 Korisnik hrani svog pokemona 4](#__RefHeading___Toc1118_2834960492)

[2.2.2 Korisnik pušta pokemona u divljinu 4](#__RefHeading___Toc1120_2834960492)

[2.3 Posebni zahtevi 4](#__RefHeading___Toc1124_2834960492)

[2.4 Preduslovi 4](#__RefHeading___Toc1126_2834960492)

[2.5 Posledice 5](#__RefHeading___Toc1128_2834960492)

# UVOD

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pregledanju profila.

## 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.

# SCENARIO UPOTREBE PREGLEDA PROFILA

## Kratak opis

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

## 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.

### Korisnik hrani svog pokemona

1. Korisnik pritiska na dugme za hranjenje pokemona pri čemu počinje da se izvršava funkcionalnost hranjenja pokemona. Korisnik ostaje na stranici pregleda profila.

### 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.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

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

## 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.