**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva**

**Projekat**

**Master Minds**



Verzija 1.0

Tim: Ocean’s 4

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 05.03.2020 | 1.0 | Inicijalna verzija | Ana Blažić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

* **Uvod**
* **Rezime**

Definicija scenarija upotrebe registrovanog korisnika.

* **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.

* **Reference**

1. Projektni zadatak

2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000

4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

* **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* **Scenario funkcionalnosti registrovanog korisnika**
* **Kratak opis**

Registrovani korisnik ima sledeće mogućnosti:

* Trening
* Takmičenje
* Rezultati
* Rang lista
* Odjava
* **Tok događaja**

**Uspešan scenario registrovanog korisnika:**

1e. Korisnik bira opciju trening

1.Korisnik bira jednu od sledećih kategorija za trening: prirodne nauke, istorija, biologija, geografija, umetnost, sport, filmovi, serije, muzika.

2.Korisnik odgovara na pitanja iz izabrane oblasti.

3.Kada odgovori na sva pitanja, dobija ostvaren broj poena.

1e. Korisnik bira opciju takmičenje

1.Korisnik dobija kombinovana pitanja iz svih oblasti. Dobija 4 ponudjena odgovora od kojih bira 1. Klikom na odgovor, prelazi se na sledeće pitanje, I tako do kraja igre.

1e. Korisnik bira opciju rezultati

1.Korisnik dobija uvid u svoje najskorije rezultate.

1e. Korisnik bira opciju rang lista

1.Korisnik dobija uvid u rang listu najboljih registrovanih korisnika

* **Posebni zahtevi**

Nema.

* **Preduslovi**

Korisnik je ulogovan na svoj nalog.

* **Posledice**

Nakon svakog odigranog takmičenja, pamtimo rezultate korisnika u bazu i smeštamo ga u listu rangiranih ukoliko je ostvario dovoljno dobar rezultat.