

Elektrotehnički fakultet
Beograd

Čik pogodi

RC-32-003

LEPE BRENE

**IZVEŠTAJ O DEFJEKTIMA ZA PROJEKAT “ČIK
POGODI”**

| | | |
|---|---------------------|-----------------------|
| Datum: 06.04.2022. | Vreme: 11:00 | Mesto: Beograd |
| Kratak opis: Izveštaj o defektima za projekat tima "Lepe Brene" koji je rađen kao deo praktične nastave na Elektrotehničkom fakultetu u Beogradu. Ovaj izveštaj o defektima je deo formalne recenzije (<i>formal review</i>) koju je uradio tim "Team 7". | | |
| Zaključak: Nije potrebno raditi ponovnu inspekciju. Ima grešaka, ali nisu toliko značajne da bi zahtevale ponovno pisanje SSU-a i projektnog zadatka. Takođe, potrebno je dodati SSU dokumente koji nedostaju. | | |

Overa:

Mia Vučinić _____
Moderator:

Mia Vučinić _____
Inspektor 1:

Elena Vidić _____
Inspektor 2:

Teodora Glišić _____
Inspektor 3:

Tijana Mitrović _____
Inspektor 4:

Tijana Mitrović _____
Zapisničar:

Lepe Brene
Autor: _____

| Spisak defekata i otvorenih pitanja V - veći, M - manji, O - otvorena pitanja Nap - napomena: O=Opšte, S=Specifične ↓ | | | | | | | |
|--|----|--------------------------------|---|---|---|---|-----|
| # | ID | Lok | Opis | V | M | O | Nap |
| 1 | | Lepe_Brene-Cik_pogodi_v1.1.pdf | Sve pravopisne greške su obeležene i mogu se videti u dokumentu koji se nalazi u prilogu (Lepe_Brene-Cik_pogodi_v1.1_greske.pdf). | | X | | |
| 2 | | Lepe_Brene-Cik_pogodi_v1.1.pdf | fali funkcionalnost odjava sa sistema | X | | | |
| 3 | | Lepe_Brene-Cik_pogodi_v1.1.pdf | u tački 7.2. je navedeno „Zaglavlje svih stranica trebalo bi da sadrži logo i naziv sajta.”, što nije slučaj | | X | | |
| 4 | | Lepe_Brene-Cik_pogodi_v1.1.pdf | fali SSU za funkcionalnost Autorizacija administratora, Autorizacija VIP korisnika, Kategorizacija reči, Započinjanje igre, Ranigranje | X | | | |
| 5 | | LepeBrene-SSU-Registracija.pdf | Sve pravopisne greške su obeležene i mogu se videti u dokumentu koji se nalazi u prilogu (LepeBrene-SSU-Registracija_greske.pdf). Takođe, obratiti pažnju na formatiranje teksta. | | X | | |
| 6 | | LepeBrene-SSU-Registracija.pdf | Nisu specificirana polja koja treba da se popune prilikom registracije. | | X | | |
| 7 | | LepeBrene-SSU-Registracija.pdf | Nisu specificirani konkretni slučajevi zbog kojih može doći do neuspešne registracije. | X | | | |
| 8 | | LepeBrene-SSU-Registracija.pdf | Preduslov za uspešnu registraciju bi trebalo biti da korisničko ime ne sme postojati u bazi podataka. | X | | | |
| 9 | | LepeBrene-SSU-Registracija.pdf | Posledice nisu u saglasnosti sa tačkom 2.2.2. U tački 2.2.2 stoji da se nakon uspešne registracije otvara stranica za uređivanje korisničkog profila, dok u posledicama piše da se korisnik vraća na početnu stranu gde ima mogućnost logovanja sa kreiranim nalogom. | X | | | |
| 10 | | LepeBrene-SSU-Registracija.pdf | Jedna od posledica uspešne registracije je da se uneti podaci, vezani za korisnike, beleže u bazi podataka. | X | | | |
| 11 | | CikPogodi-PROTOTIP.fig | Prototip se ne slaže sa SSU dokumentom. Kada se pritisne dugme “Registruj se”, prilikom uspešne registracije, otvara se stranica sa pravilima igre, dok je u SSU dokumentu specificirano da se otvara stranica za uređivanje korisničkog profila. | X | | | |
| 12 | | SSU-Autorizacija-korisnika.pdf | manje pravopisne greške sa ispravkama se nalaze u dokumentu SSU-Autorizacija-korisnika-Ispravke.pdf | | X | | |
| 13 | | SSU-Autorizacija-korisnika.pdf | tačka 1.1, prototip nije napravljen pomoću html stranica | | X | | |
| 14 | | SSU-Autorizacija-korisnika.pdf | fali scenario u kojem korisničko ime i lozinka nisu uneti, mada se on možda podrazumeva pod tačkom 2.2.2. | | X | | |
| 15 | | SSU-Autorizacija-korisnika.pdf | preduslov – korisničko ime mora postojati u bazi | X | | | |
| 16 | | SSU-Nastavi-kao-Gost.pdf | Tačka 1.1, prototip nije napravljen pomoću html stranica | | X | | |
| 17 | | SSU-Nastavi-kao-Gost.pdf | Tačka 2.2 fali scenario gde ime gosta nije uneto | | X | | |
| 18 | | LepeBrene-SSU-Sifra.doc | U LepeBrene-SSU-Sifra.doc u tački 1.3. u stavci 2. se nalazi gramatička greška, zarez (,) viška. | | X | | |
| 19 | | LepeBrene-SSU-Sifra.doc | U LepeBrene-SSU-Sifra.doc koraci 2.2.2. i 2.2.3. se ne mogu nalaziti u sklopu istog toka događaja obzirom da su međusobno suprotni događaji. | | X | | |
| 20 | | LepeBrene-SSU-Sifra.doc | Nedostaje preduslov, korisnik mora imati korisnički nalog tj. email adresa mora da postoji u sistemu. | X | | | |
| 21 | | SSU-Administracija-Sistema.pdf | manje pravopisne greške sa ispravkama se nalaze u dokumentu SSU-Administracija-Sistema-Ispravke.pdf | | X | | |
| 22 | | SSU-Administracija-Sistema.pdf | u tački 2.1. je rečeno da „administrator može upravljati korisnicima, njihovim statusima...“, gde nije jasno šta je status korisnika, jer se u narednim tačkama koristi reč tip korisnika | | X | | |
| 23 | | SSU-Administracija-Sistema.pdf | fali tačka 2.3 | | X | | |
| 24 | | SSU-KreiranjeLobija.pdf | U SSU dokumentu nisu navedeni svi koraci koji prethode kreiranju lobija. Nije navedena mogućnost unosa imena lobija i izbora težine reči. | X | | | |

| | | | | | | | |
|----|--|--|---|---|---|--|--|
| 25 | | SSU-KreiranjeLobija.pdf | Tačka 2.2. nisu definisani neuspešni scenariji, koji prethode prilikom kreiranja lobija. | X | | | |
| 26 | | Lobi Manager u figma prototipu | Nije naveden u prototipu način kako se poništava lobi prilikom čekanja, što je navedeno kao mogućnost u SSU dokumentu. | X | | | |
| 27 | | SSU-Pridruživanje-lobiju.pdf | Tačka 2.2. nije definisan neuspešni scenario kada se odabere mod treninga | | X | | |
| 28 | | SSU-Pridruživanje-lobiju.pdf | Tačka 2.2.1. navedeno je da se bira iz ponuđenog padajućeg menija, u prototipu je prikazan spisak trenutno aktivnih lobija | | X | | |
| 29 | | SSU_-_Trening.doc | Greške u formatiranju dokumenta. 1.strana 4. tačka 2.2.1. reč teško ima razmak u sebi 2.strana 4. tačka 2.2.3. pogrešno formatiran pasus 3.strana 4. tačka 2.2.4. naslov napisan u pogrešnom stilu fonta 4.strana 4. tačka 2.2.4. reči "igra" i "se" u pasusu su previše udaljene | | X | | |
| 30 | | SSU_-_Trening.doc | U SSU_-_Trening.doc je dugme koje pokreće trening protokol (dugme za početak igre) imenovano "Start" dok je to dugme u prototipu imenovano "Trening". | | X | | |
| 31 | | SSU_-_Trening.doc | U SSU dokumentu SSU_-_Trening.doc nije opisana opcija ručnog unosa reči ukoliko je korisnik već zaključio koja je reč u pitanju i ne želi da pogađa slova više. Ova opcija je spomenuta u dokumentu Lepe_Brene-Cik_pogodi_v1.1.doc u okviru tačke 1.1. Opis Dokumenta. | X | | | |
| 32 | | CikPogodi-PROTOTIP.fig stranice Trening1-Trening8 | U okviru prototipa na stranicama Trening1 – Trening8 nije prikazano dugme "izlaz" koje služi za raniji prekid igre, koje je spomenuto u SSU dokumentu SSU_-_Trening.doc u tačkama 2.2. i 2.2.5. | X | | | |
| 33 | | SSU_-_Rang_lista.doc | U SSU_-_Rang_lista.doc u tački 2.2.2. se nalazi gramatička greška, slovo đ je napisano kao dj. | | X | | |
| 34 | | SSU_-_Rang_lista.doc | U SSU_-_Rang_lista.doc neuspešni scenario nepostoji a u tački 2.2. je napomenuto da će biti opisan. | | X | | |
| 35 | | SSU_-_Rang_lista.doc | Scenario upotrebe nije potpun, moraju se navesti dodatne stranice. Dolazak do rang liste nije adekvatno prikazan. Trebalo bi da se napomene da kako bi korisnik došao do rang liste mora izabrati multiplejer opciju na stranici "Select Game" iz prototipa. | X | | | |
| 36 | | CikPogodi-PROTOTIP.fig | na slajdu 19, u redu gde su imena Merisa i Magdalena se nalaze dva Delete dugmeta, a u SSU dokumentima nije objašnjena funkcija oba | | X | | |