

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Betway

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti ishoda opklade

Verzija 1.1

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
23.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Nemanja Krivokapić
11.4.2022.	1.1	Promena naziva u 2 tački.	Nemanja Krivokapić

Sadržaj

1. Uvod.....	4
1.1. Rezime	4
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3. Reference.....	4
1.4. Otvorena pitanja	4
2. Scenario izlaska iz aplikacije	5
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja.....	5
2.2.1 Završetak utakmice	5
2.2.2 Uplata igraču	5
2.2.3 Uplata kvoteru	5
2.3. Posebni zahtevi	5
2.4. Preduslovi	5
2.5. Posledice	5

1.Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri ishodu opklade, sa primerima odgovarajućih HTML stranica.

1.2. 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.

1.3. Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1		
2		
3		

2. Scenario ishoda opklade

2.1. Kratak opis

Na osnovu krajnjeg rezultata utakmica na tiketu, novac se isplaćuje korisniku ili kvoteru. Ukoliko su sve utakmice na tiketu dobitne igrač je pogodio i novac se prebacuje sa računa kvotera kod koga je tiket odigran na račun igrača. Ukoliko neka od utakmica na tiketu nije dobitna igrač gubi novac koji je uložio i taj novac se prebacuje na račun kvotera.

2.2. Tok događaja

2.2.1 Završetak utakmice

Kada se utakmica završi provereva se ko se kladio na tu utakmicu.

2.2.2 Uplata igraču

Ukoliko su se igrači tačno kladili na tu utakmicu, na njioy nalog se uplaćuje novac koji su osvojili, u suprotnom se ništa ne dešava.

2.2.3 Uplata kvoteru

Ukoliko se igrač kladio na na utakmicu određenog kvotera i ishod je dobitak, kvoteru se sa računa oduzima novac, u suprotnom kvoteru se uplaćuje novac igrača koji su se kladili na njegovu kvotu, a ishod je bio promašaj.

2.3. Posebni zahtevi

Nema.

2.4. Preduslovi

Utakmica mora biti završena.

2.5. Posledice

Utakmica se briše iz sistema, a korisnicima se uplaćuje dobitak.