

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## **Projekat Betway**

# **Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti takmičenja “10 u nizu”**

**Verzija 1.0**

### Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
23.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Mihailo Milenković

## 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 takmičenja „10 u nizu“ .....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja .....	5
2.2.1. Korisnik učestvuje u takmičenju .....	5
2.3. Posebni zahtevi.....	5
2.4. Preduslovi.....	5
2.5. Posledice .....	5

# 1.Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri učestvovanju na takmičenju 10 u nizu, 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 takmičenja „10 u nizu“**

### **2.1. Kratak opis**

Svi korisnici mogu besplatno da učestvuju u takmičenju '10 u nizu'. Aplikacija svakog dana bira jednu utakmicu iz sistema i ta utakmica se prikazuje korisnicima. Cilj je pogoditi konačan ishod utakmice čime se započinje niz. Prvi korisnik koji pogodi 10 utakmica u nizu (10 dana zaredom) je pobjednik. On dobija novčanu nagradu kao i VIP status na godinu dana. Nakon toga takmičenje se resetuje i svi ponovo kreću od nule.

### **2.2. Tok događaja**

#### 2.2.1. Korisnik učestvuje u takmičenju

1. Korisnik pritisne opciju „10 u nizu“ na glavnoj stranici.
2. Prikazuje se utakmica izabrana za tekući dan i opcije 1, X, 2.
3. Korisnik štiklira jednu od opcija i pritiska dugme „Odigraj“.
4. Korisnik dobija poruku: “Vaš izbor je sačuvan. Srećno!”.
5. Korisniku se prikazuje lista korisnika koji trenutno imaju najviše pogodaka u nizu.

### **2.3. Posebni zahtevi**

Nema.

### **2.4. Preduslovi**

Pre učestvovanja u takmičenju korisnik mora biti prijavljen na sistem (login scenario uspešan).

### **2.5. Posledice**

Izbor korisnika se beleži u bazu podataka. Nakon svakog dana ažurira se lista pogodaka. Ukoliko neko od korisnika skupi 10 pogodaka u nizu stiže mu poruka da je pobedio i uputstvo oko preuzimanja nagrade.