
LINGOLINGO

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Srčići

Ksenija Bulatović 730/19

Miloš Jovanović 669/13

Miloš Ćirković 333/17

MART , 2020

V 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
27. Mart 2021.	1.0	Inicijalna verzija	Ksenija Bulatović

Sadržaj

1. Uvod.....	3
1.1 Rezime.....	3
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe.....	3
1.3 Rerefence.....	3
1.4 Otvorena pitanja	3
2. Scenarij autorizacije	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja.....	4
2.2.1 Odabir Basic moda	4
2.2.2 Odabir Survival moda.....	4
2.2.3 Odabir Practice moda	4
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Projekat LingoLingo je deo praktične nastave predmeta Principi softverskog inženjerstva. Aplikacija je namenjena svima koji imaju potrebu za formiranjem sistema za testiranje, proveru znanja i učenje stranih jezika putem interneta

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

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Da li je potrebno praviti pozdravni ekran sa uputstvima na početku partije?	
2	Da li uvesti režim Arene u kom se dva igrača takmiče međusobno i koliko bi to bilo kompleksno za izvesti?	

2. Scenario Korisnika

2.1 Kratak opis

Definisanje scenarija upotrebe pri logovanju kao korisnik, sa promenom komponenti koje se prikazuju u zavisnosti od izabranih opcija.

2.2 Tok događaja

1.2.1 Odabir Basic moda nakon logovanja će korisniku otvoriti 10 pitanja na kojih će on odgovoriti.

1. U koliko je odgovor tačan pitanje prikazuje ispravan odgovor nakon čega se učitava sledeće, a osvojeni bodovi se sabiraju.
2. U slučaju da je odgovor netačan beleži se greška, ako se ispostavi da je treća, igra se završava, ako pak nije treća, igrač ne dobija nikakve bodove i učitava se sledeće pitanje.
3. Po završetku se po potrebi upisuje nabolji rezultat u tabelu
4. U svakom trenutku je dostupno „Report” dugme koje stavlja fleg na pitanje. Profesor ili Admin mogu ispraviti ili izbrisati pitanje po potrebi.

2.2.2 Odabir Survival moda nakon logovanja će korisniku otvarati nova pitanja sve dok ne pogreši, a na koja on mora da odgovori.

1. U koliko je odgovor tačan pitanje prikazuje ispravan odgovor nakon čega se učitava sledeće, a osvojeni bodovi se sabiraju.
2. U slučaju da je odgovor netačan, igra se završava i beleže se bodovi
3. Po završetku se po potrebi upisuje nabolji rezultat u tabelu
4. U svakom trenutku je dostupno „Report” dugme koje stavlja fleg na pitanje. Profesor ili Admin mogu ispraviti ili izbrisati pitanje po potrebi.

2.2.3 Odabir Practice moda nakon logovanja će korisniku otvarati nova pitanja sve dok ne poželi da prestane.

1. U koliko je odgovor tačan pitanje prikazuje ispravan odgovor nakon čega se učitava sledeće. U ovom modu ne postoje bodovi.
2. U slučaju da je odgovor netačan prikazaće se tačan odgovor i nastaviti dalje
3. U svakom trenutku je dostupno „Report” dugme koje stavlja fleg na pitanje. Profesor ili Admin mogu ispraviti ili izbrisati pitanje po potrebi.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik se mora uspešno logovati i izabrati željeni mod.

2.5 Posledice

U zavisnosti od moda beleže se najbolji učenici/igrači.