LingoLingo

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

***Srčići***

*Ksenija Bulatović 730/19*

*Miloš Jovanović 669/13*

*Miloš Ćirković 333/17*

June 6, 2021

V 1.1

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 27. Mart 2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Ksenija Bulatović |
| 6. Jun 2021. | 1.1 | Završna verzija | Ksenija Bulatović |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Uvod3

1.1 Rezime3

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe3

1.3 Reference3

1.4 Otvorena pitanja3

2. Scenario igranje Learning moda igre4

2.1 Kratak opis4

2.2 Tok događaja4

2.3 Posebni zahtevi6

2.4 Preduslovi6

2.5 Posledice6

1. **Uvod**
   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. **Namena dokumenta i ciljne grupe**

Tekst koji sledi definiše probleme koje aplikacija rešava, namenu aplikacije, funkcionalnosti koje

ona pruža, zahteve koji su postavljeni i ideje za dalje unapređivanje. Dokument je namenjen članovima

tima, klijentu, kako bi se definisala materija koju treba modelovati.

* 1. **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. **Otvorena pitanja**

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

1. **Scenario igranje Learning moda igre**

2.1 Kratak opis

Player vežba svoje znanje u Learning modu. Sme da pravi beskonačno grešaka.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Na početnoj strani sa leve strane izabrati jezik.

2.2.2 Player bira Learning mode karticu.

2.2.3 Prikaz pitanja na traženom jeziku.

2.2.4 Player odgovara na pitanje.

e2.2.5 U slučaju uspešnog odovora ispisuje se poruka „BRAVO!“

e2.2.6 U slučaju pogrešnog odgovora ispravan odgovor se ispisuje.

2.2.7 Povratak na korak 2.2.3

2.2.8 Alternativni tok

2.2.8 Pritisak na dugme „Finish“ završava se sa igranjem.

2.3 Preduslovi

Korisnik je ulogovan u sistem kao player.

2.4 Posledice

Nema.