

Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI

Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Lucky6

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
22.3.2021	1.0	Inicijalna verzija	Marko Gloginja Stefan Luković

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 Lucky6	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe Lucky6, 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 zaupotrebu.

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

2. Scenario Lucky6

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik igra Lucky6.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik pre isteka vremena unosi kombinaciju od šest brojeva zajedno sa uplatom u tokenima.
2. Sistem proverava validnost podataka.
3. Svi podaci su validni, sistem ispisuje “Uspešna uplata”.
4. Sačeka da istekne vreme.
5. U zavisnosti od izvučenih brojeva gubi ulog ili dobija dodatke tokene.

Proširenja

4.a Nisu popunjeni svi podaci.

- .1: Korisnik se obaveštava porukom.
- .2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.b Uneti brojevi su veći od 48 ili manji od 1.

- .1: Korisnik se obaveštava porukom.
- .2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.c Uneta uplata tokena je negativna.

- .1: Korisnik se obaveštava porukom.
- .2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.d Uneta uplata tokena je veća od tekućeg stanja tokena korisnika.

- .1: Korisnik se obaveštava porukom.
- .2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

2.3 Posebni zahtevi

Ovu funkcionalnost treba realizovati u najranijim fazama implementacije, jer ostatak sistema zavisi od ove funkcionalnosti.

2.4 Preduslovi

Da bi korisnik mogao da igra Lucky6 mora da bude prijavljen i mora da ima određenu količinu tokena na nalogu.

2.5 Posledice

Tekuća vrednost tokena korisnika će se ažurirati u bazi podataka u zavisnosti od ishoda događaja.