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 |
| 5.6.2021 | 1.0 | Finalna Verzija | Marko Gloginja Stefan Luković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc67772077)

[1.1 Rezime 4](#_Toc67772078)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc67772079)

[1.3 Reference 4](#_Toc67772080)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc67772081)

[2. Scenario Lucky6 4](#_Toc67772082)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc67772083)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc67772084)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc67772085)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc67772086)

[2.5 Posledice 5](#_Toc67772087)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

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 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 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

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 provera 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 Uneti brojevi se ponavljaju.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

.2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.d Uneta uplata tokena je negativna.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

.2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.e 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 zavinosti od ishoda događaja.