Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti rulet**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 22.3.2021 | 1.0 | Inicijalna verzija | Marko Gloginja Stefan Luković |
| 5.6.2021 | 1.1 | Finalna verzija | Marko Gloginja Stefan Luković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc69299407)

[1.1 Rezime 4](#_Toc69299408)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc69299409)

[1.3 Reference 4](#_Toc69299410)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc69299411)

[2. Scenario rulet 4](#_Toc69299412)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc69299413)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc69299414)

[2.3 Posebni zahtevi 4](#_Toc69299415)

[2.4 Preduslovi 4](#_Toc69299416)

[2.5 Posledice 5](#_Toc69299417)

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

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe ruleta, 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 rulet

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik igra Rulet.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik ulaže određenu količinu tokena na određene kombinacije brojeva,broj ili boju.
2. Čeka da istekne vreme.
3. Rulet izbacuje na koji je broj pala loptica.
4. Korisnik gubi ulog ili dobija dodatne tokene u zavisnosti od postavljene kombinacije brojeva, broja ili boje

Proširenja

4.a Korisnik nema dovoljno tokena.

.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 rulet, mora biti prijavljen i mora imati određenu količinu tokena.

2.5 Posledice

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