

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET U BEOGRADU

PRINCIPI SOFTVERSKOG INŽENJERSTVA

SI3PSI

SPECIFIKACIJA SCENARIJA UPOTREBE

Registrovani igrač

verzija 1.0

Sadržaj

1	Istorija izmena	2
2	Uvod	3
2.1	Rezime	3
2.2	Namena dokumenta i ciljna grupa	3
2.3	Reference	3
3	Scenario logovanja na sistem	3
3.1	Kratak opis	3
3.2	Tok događaja	3
3.2.1	Glavni tok	3
3.2.1.1	Registrovani igrač se uspešno loguje na sistem	3
3.2.2	Alternativni tok	4
3.2.2.1	Korisnik pogrešno unosi korisničko ime	4
3.2.3	Alternativni tok	4
3.2.3.1	Korisnik unosi pogrešnu lozinku	4
3.3	Posebni zahtevi	4
3.4	Preduslovi	4
3.5	Posledice	4
4	Scenario biranja imena za igru	4
4.1	Kratak opis	4
4.2	Tok događaja	5
4.2.1	Glavni tok	5
4.2.1.1	Odabir imena	5
4.2.2	Alternativni tok	5
4.3	Posebni zahtevi	5
4.4	Preduslovi	5
4.5	Posledice	5
5	Scenario pregleda rang liste	5
5.1	Kratak opis	5
5.2	Tok događaja	6
5.2.1	Glavni tok	6
5.2.1.1	Korisnik pregleda rang listu	6
5.2.2	Alternativni tok	6
5.3	Posebni zahtevi	6
5.4	Preduslovi	6
5.5	Posledice	6

6	Scenario rangiranja	6
6.1	Kratak opis	6
6.2	Tok događaja	6
6.2.1	Glavni tok	6
6.2.1.1	Rang lista se ažurira	6
6.2.2	Alternativni tok	7
6.3	Posebni zahtevi	7
6.4	Preduslovi	7
6.5	Posledice	7

1 Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
15.3.2019.	1.0	Inicijalna verzija	Ognjen Petković

2 Uvod

2.1 Rezime

Definisanje slučaja upotrebe svih funkcionalnosti za registrovanog igrača.

2.2 Namena dokumenta i ciljna grupa

Dokument definiše scenario slučaja upotrebe za registrovanog igrača i namenjen je članovima projektnog tima sa ciljem korišćenja istog u razvoju samog projekta.

2.3 Reference

- Projektni zadatak
- Radovi studenata od prethodnih godina
- Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

3 Scenario logovanja na sistem

3.1 Kratak opis

Registrovani igrač može da se loguje sa svojim korisničkim imenom i lozinkom, da igra protiv drugog igrača ili da pregleda rang listu.

3.2 Tok događaja

3.2.1 Glavni tok

3.2.1.1 Registrovani igrač se uspešno loguje na sistem

1. Korisnik unosi korisničko ime.
2. Korisnik unosi lozinku.
3. Korisnik pritiska dugme "Prijavi se".
4. Korisniku se prikazuje početna strana.

3.2.2 Alternativni tok

3.2.2.1 Korisnik pogrešno unosi korisničko ime

1. Korisnik unosi ime koje ne postoji u bazi.
2. Korisnik unosi lozinku
3. Korisnik pritiska dugme "Prijavi se"
4. Korisnik dobija poruku o nepostojećem imenu.

3.2.3 Alternativni tok

3.2.3.1 Korisnik unosi pogrešnu lozinku

1. Korisnik unosi korisničko ime
2. Korisnik unosi lozinku
3. Korisnik pritiska dugme "Prijavi se"
4. Korisnik dobija poruku o pogrešnoj lozinci.

3.3 Posebni zahtevi

Posebni zahtevi ne postoje.

3.4 Preduslovi

Za uspešan scenario: Mora postojati korisnik sa datim korisničim imenom i lozinkom u bazi.

Za neuspešan scenario unosa imena: Uneseno ime ne sme postojati u bazi.

Za neuspešan scenario unosa lozinke: Uneseno ime mora postojati u bazi, ali unesena lozinka se ne sme poklapati sa onom u bazi.

3.5 Posledice

Nema posledica.

4 Scenario biranja imena za igru

4.1 Kratak opis

Nakon uspešne registracije, korisnik prvi i jedini put bira ime koje će biti vidljivo tokom igranja.

4.2 Tok događaja

4.2.1 Glavni tok

4.2.1.1 Odabir imena

1. Korisnik se uspešno registrovao.
2. Korisnik unosi ime koje će koristiti prilikom igranja.
3. Korisnik pritiska dugme "Nastavi"
4. Korisniku se otvara početna strana.

4.2.2 Alternativni tok

1. Korisnik se uspešno registrovao.
2. Korisnik ostavlja prazno polje za unos imena.
3. Korisnik dobija poruku da nije uneo ime.

4.3 Posebni zahtevi

Registracija mora biti uspešna.

4.4 Preduslovi

Potrebno je da je registracija uspešna.

4.5 Posledice

Korisnik i njegove informacije će biti dodate u bazu.

5 Scenario pregleda rang liste

5.1 Kratak opis

Igrač pregleda rang listu na kojoj se nalaze ostali registrovani korisnici, sortirani opadajuće po ukupnom broju poena.

5.2 Tok događaja

5.2.1 Glavni tok

5.2.1.1 Korisnik pregleda rang listu

1. Korisnik pritiska dugme "Rang lista"
2. Korisniku se prikazuje rang lista.

5.2.2 Alternativni tok

Alternativni tok ne postoji.

5.3 Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

5.4 Preduslovi

Potrebno je da je korisnik logovan.

5.5 Posledice

Nema posledica

6 Scenario rangiranja

6.1 Kratak opis

Osvojeni poeni nakon igranja se dodaju na dosadašnju sumu poena određenog igrača i na osnovu toga se ažurira rang lista.

6.2 Tok događaja

6.2.1 Glavni tok

6.2.1.1 Rang lista se ažurira

1. Korisnik završava igru.
2. Poeni korisnika se dodaju na njegovu dosadasnju sumu.
3. Vršiti se ažuriranje rang liste(Korisnik se pomera ka nižim mestima)

6.2.2 Alternativni tok

Rang lista se ne ažurira

1. Korisnik završava igru.
2. Poeni korisnika se dodaju na njegovu dosadasnju sumu.
3. Promena dosadašnje sume poena ne izaziva ažuriranje rang liste.

6.3 Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

6.4 Preduslovi

Potrebno je da je korisnik logovan i da je završio igru.

6.5 Posledice

Potencijalna promena rang liste u kontekstu baze.