Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

# Светски путник

# Спецификација сценарија употребе функционалности нове игре за посетиоца

# Верзија 1.0

# Списак измена

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Места измене** | **Аутор** |
| 17.3.2016. | 1.0 | Основна верзија | Ђорђе Живановић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Садржај

[Светски путник 1](#_Toc446028180)

[Спецификација сценарија употребе функционалности нове игре за посетиоца 1](#_Toc446028181)

[Верзија 1.0 1](#_Toc446028182)

[Списак измена 2](#_Toc446028183)

[Садржај 3](#_Toc446028184)

[1 Увод 4](#_Toc446028185)

[1.1 Резиме 4](#_Toc446028186)

[1.2 Намена документа и циљне групе 4](#_Toc446028187)

[1.3 Референце 4](#_Toc446028188)

[1.4 Отворена питања 4](#_Toc446028189)

[2 Сценарио прегледа нове игре за посетиоца 4](#_Toc446028190)

[2.1 Кратак опис 4](#_Toc446028191)

[2.2 Ток догађаја 5](#_Toc446028192)

[2.2.1 Посетилац започиње игру 5](#_Toc446028193)

[2.3 Посебни захтеви 5](#_Toc446028194)

[2.4 Предуслови 5](#_Toc446028195)

[2.5 Последице 5](#_Toc446028196)

# Увод

## Резиме

Дефинише се сценарио употребе приликом почетка нове игре за посетиоца.

## Намена документа и циљне групе

Предвиђено је да овај документ користе сви чланови пројектног тима током развоја и тестирања пројекта, а може се користити и при писању упутства за употребу.

## Референце

1. Пројектни задатак
2. Упутство за писање спецификације сценарија употребе функционалности
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## Отворена питања

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Опис | Решење |
| 1 | Дискутабилно је где ће се чувати подаци о тренутном стању постеиоца, тј. да ли ће се питања генерисати при одабиру игре или ће бити генерисана како буде следеће бирано |  |
|  |  |  |

# Сценарио прегледа нове игре за посетиоца

## Кратак опис

Посетилац на почетку нове игре има могућност да одабере ниво тежине, а затим и почетну територију. Након тога има могућност да игра ограничен број потеза.

## Ток догађаја

### Посетилац започиње игру

1. Систем приказује постојеће нивое тежине –„BEBA”, „ŠKOLARAC”, „SVETSKI PUTNIK“
2. Посетилац бира тежину (–„BEBA”, „ŠKOLARAC”, „SVETSKI PUTNIK“)
3. Систем приказује могуће почетне територије
4. Посетилац бира почетну територију
5. Систем враћа ажурирану мапу и ажурира базу за датог посетиоца (број поена...)

## Посебни захтеви

Нема их.

## Предуслови

Како би могао да започне нову игру посетилац мора бити пријављен на систем (ауторизација успешна).

## Последице

Измењени подаци о посетиоцу у бази података система.