Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

# Светски путник

# Спецификација сценарија употребе функционалности одигравање потеза посетиоца

# Верзија 1.0

# Списак измена

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

# Садржај

[Светски путник 1](#_Toc446065962)

[Спецификација сценарија употребе функционалности одигравање потеза посетиоца 1](#_Toc446065963)

[Верзија 1.0 1](#_Toc446065964)

[Списак измена 2](#_Toc446065965)

[Садржај 3](#_Toc446065966)

[1 Увод 6](#_Toc446065967)

[1.1 Резиме 6](#_Toc446065968)

[1.2 Намена документа и циљне групе 6](#_Toc446065969)

[1.3 Референце 6](#_Toc446065970)

[1.4 Отворена питања 6](#_Toc446065971)

[2 Сценарио прегледа нове игре за посетиоца 6](#_Toc446065972)

[2.1 Кратак опис 6](#_Toc446065973)

[2.2 Ток догађаја 7](#_Toc446065974)

[2.2.1 Потез, нема више потеза, даља регистрација 7](#_Toc446065975)

[2.2.2 Потез, нема више потеза, откажи 7](#_Toc446065979)

[2.2.3 Потез, нетачан одговор, текстуално питање погрешио 7](#_Toc446065982)

[2.2.4 Потез, нетачан одговор, питање са сликом погрешио 7](#_Toc446065989)

[2.2.5 Потез, нетачан одговор, питање са сликом погрешио 7](#_Toc446065997)

[2.2.6 Потез тачан одговор, још територија 8](#_Toc446066009)

[2.2.7 Потез, тачан одговор, нема више територија 8](#_Toc446066016)

[2.3 Посебни захтеви 8](#_Toc446066019)

[2.4 Предуслови 8](#_Toc446066020)

[2.5 Последице 8](#_Toc446066021)

# Увод

## Резиме

Дефинише се сценарио употребе приликом одигравања потеза 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 | Дискутабилан је систем рачунања поена. И хоће ли се дозвољавати да посетилац настави са типом питања на ком је стао код напада одређене територије |  |
|  |  |  |

# Сценарио прегледа нове игре за посетиоца

## Кратак опис

Посетилац игра потез. Потез се састоји од одабира територије и одговарања на питања избором једног од понуђених одговора или уписом имена познате личности. Потез је успешан уколико се тачно одговори на сва постављена питања. Посетиоцу је дозвољен ограничен број потеза, док је за комплетну игру неопходна регистрација.

## Ток догађаја

### Потез, нема више потеза, даље регистрација

### Посетилац бира територију коју ће да напада

### Систем из базе сазнаје да посетилац нема више потеза и на екрану исписује „REGISTRACIJA “

### Посетилац кликом „REGISTRACIJA “ прелази на страницу за регистровање

### Потез, нема више потеза, откажи

### Акције као у 2.2.1 а-b

### Посетилац кликом на “ OTKAŽI “ прелази на почетну страницу

### Потез, нетачан одговор, текстуално питање погрешио

### Посетилац бира територију коју ће да напада

### Систем из базе бира питање на основу изабране тежине датог посетиоца и територије коју напада и враћа натраг текстуално са 4 понуђена одговора и само једним тачним

### Посетилац има понуђено текстуално питање у вези дате територије са 4 понуђена одговора и само једним тачним. Бира нетачно.

### Систем открива да је погрешио, прерачунава поене и враћа информацију

### У посетиочевом прозору се исписује знак за погрешан одговор и који је тачан одговор се штиклира, и нуди опција за повратак на мапу

### Посетилац се враћа на нови потез притиском опције за повратак на мапу

### Потез, нетачан одговор, питање са сликом погрешио

### Акције као у 2.2.3 a-b,

### Одговор тачан, систем прерачунава и додаје поене за посетиоца у базу података

### У посетиочевом прозору се исписује знак за тачан одговор и нуди опција за даље

### Посетилац бира опцију за даље

### Систем из базе бира питање на основу изабране тежине датог посетиоца и територије коју напада са понуђеном сликом и локацијом на којој је снимљена међу 4 понуђена одговора

### Посетилац добија питање и бира нетачан одговор

### Акције као у 2.2.3 d-f

### Потез, нетачан одговор, питање са сликом погрешио

### Акције као у 2.2.4 a-e

### Посетилац добија питање и бира тачан одгоовр

### Акције као у 2.2.4 b-d

### Систем из базе бира питање на основу изабране тежине датог посетиоца и територије коју напада са непознатом личношћу и информацијама које се појављују након одређеног временског интервала о њој. Ако истекне време, а посетилац не погоди личност сматра се да је неисправно погодио, у зависности од тежине биће дозвољен одређен број покушаја.

### Посетилац промашује, али остаје још покушаја, понавља се следећи низ корака док бројач покушаја не падне на 0 или време истекне, и онда се прелази на следећи корак

### Посетилац добија на екрану слику са и одговарајући број слова и одговарајућу информацију oд система, и поље на које треба да упише низ знакова који одговара имену

### Посетилац погрешан низ знакова уноси на потребна места

### Систем региструје погрешан одговор и враћа посетиоцу „POGREŠAN ODGOVOR “ (има још покушаја) и опција „U REDU “

### Посетилац бира „U REDU “

### Систем га враћа на ситуацију на почетку I

### Акције као у 2.2.3 d-f с тим да је исписано име личности

### Потез тачан одговор, још територија

### Акције као у 2.2.5 a-e, с тим да је тачан одговор

### Акције као у 2.2.4 b-d

### Систем ажурира освојену територију

### На посетиочевом екрану се исписује „OSVOJENA TERITORIJA ...“ и опција за наставак освајања

### Посетилац бира оцпију за наставак

### Наставља се на следећи потез

### Потез, тачан одговор, нема више територија

### Акције као у 2.2.6 a-c, с тим да нема више територија, систем препознаје и посетиоцу избацује одговарајућу поруку у зависности од тежине и опцијом „REGISTRACIJA “

### Акције као у 2.2.1 b-c

## Посебни захтеви

Нема их.

## Предуслови

Како би могао да започне нову игру посетилац мора бити пријављен на систем (ауторизација успешна). Морају постојати питања за територију коју посетилац напада.

## Последице

Мењају се подаци за посетиоца у бази податак.