Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

# Светски путник

# Спецификација сценарија употребе функционалности одигравање потеза посетиоца

# Верзија 1.2

# Списак измена

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Места измене** | **Аутор** |
| 17.3.2016. | 1.0 | Основна верзија | Ђорђе Живановић |
| 18.4.2016. | 1.1 | 2.2.3, 2.2.4, 2.2.6. текст није одговарао прототипу | Ђорђе Живановић |
| 03.06.2016. | 1.2 | 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 1.4 | Ђорђе Живановић |
|  |  |  |  |

# Садржај

[Светски путник 1](#_Toc446065962)

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

[Верзија 1.2 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 | Неће бити дозвољено. |
|  |  |  |

# 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 један потез, 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 обавештење кориснику да се одјави и региструје да би започео игру

### Посетилац бира одјави се и враћа се на почетни прозор.

### 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 2.2.2 a-b, само што је питање са сликом

### 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 2.2.2 d-f

### Потез, нетачан одговор, питање са загонетном личношћу погрешио (под условом да није пријављен као беба)

### Акције као у 2.2.3 a-e

### Посетилац добија питање и бира тачан одгоовр

### Акције као у 2.2.3 b-d, у случају да је беба прелази се 2.2.1

### Систем из базе бира питање на основу изабране тежине датог посетиоца и територије коју напада са непознатом личношћу и информацијама које се појављују након клика корисника на дугме за инфромације. 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 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 знако који постоји у имену личности

### Посетилац уноси погрешно слово

### Систем региструје погрешан одговор и враћа посетиоцу умањен бројач покушаја

### Систем га враћа на ситуацију на почетку I

### Акције као у 2.2.2 d-f с тим да је исписано име личности

### Потез тачан одговор, још територија

### Акције као у 2.2.4 a-e, с тим да је тачан одговор

### Систем ажурира освојене територије

### На посетиочевом екрану се исписује да је погодио и опција за наставак освајања

### Посетилац бира опцију за наставак

### Наставља се на следећи потез

## Посебни захтеви

Нема их.

## Предуслови

Нема их.

## Последице

Нема их.