Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

# Светски путник

# Спецификација сценарија употребе функционалности нове игре за такмичара

# Верзија 1.1

# Списак измена

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Места измене** | **Аутор** |
| 17.3.2016. | 1.0 | Основна верзија | Ђорђе Живановић |
| 03.06.2016. | 1.1 | 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3 | Ђорђе Живановић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Садржај

[Светски путник 1](#_Toc446027857)

[Спецификација сценарија употребе функционалности нове игре за такмичара 1](#_Toc446027858)

[Верзија 1.1 1](#_Toc446027859)

[Списак измена 2](#_Toc446027860)

[Садржај 3](#_Toc446027861)

[1 Увод 4](#_Toc446027862)

[1.1 Резиме 4](#_Toc446027863)

[1.2 Намена документа и циљне групе 4](#_Toc446027864)

[1.3 Референце 4](#_Toc446027865)

[1.4 Отворена питања 4](#_Toc446027866)

[2 Сценарио прегледа нове игре за такмичара 4](#_Toc446027867)

[2.1 Кратак опис 4](#_Toc446027868)

[2.2 Ток догађаја 5](#_Toc446027869)

[2.2.1 Такмичар започиње игру, нема игру коју може да настави 5](#_Toc446027870)

[2.2.2 Такмичар случајно бира започињање нове игре 5](#_Toc446027871)

[2.2.3 Такмичар започиње нову игру, а има игру коју може да настави 5](#_Toc446027872)

[2.2.4 Такмичар отказује нову игру јер му је систем рекао да има игру коју може да настави 5](#_Toc446027873)

[2.3 Посебни захтеви 5](#_Toc446027874)

[2.4 Предуслови 5](#_Toc446027875)

[2.5 Последице 5](#_Toc446027876)

# Увод

## Резиме

Дефинише се сценарио употребе приликом почетка нове игре за такмичара.

## 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 |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Сценарио прегледа нове игре за такмичара

## Кратак опис

Такмичар на почетку нове игре има могућност да одабере ниво тежине, а затим и почетну територију. Након тога има могућност да игра игру која се реализује кроз одигравање потеза .

## Ток догађаја

### Такмичар започиње игру, нема игру коју може да настави

1. Такмичар бира опцију „NOVA IGRA“
2. Систем приказује постојеће нивое тежине – беба, школарац, светски путник, подразумевано беба је изабран
3. Такмичар бира тежину (беби, школарац, светски путник)
4. Систем приказује могуће почетне територије, број поена које такмичар има (0), број путника које иду са њим (у зависности од тежине). Преласком миша преко територије може да види вредност поена и путника које добија односно губи при нападу на дату територију.

### Такмичар започиње нову игру, а има игру коју може да настави

1. Такмичар бира опцију „NOVA IGRA“
2. Систем пита корисника је ли сигуран да хоће да обрише стару игру
3. Такмичар притиска дугме „ОК“
4. Акције као у 2.2.1 b - e
5. Систем враћа ажурирану мапу, притом мења базу података игре везане за датог такмичара (брише „стару“ игру)

### Такмичар отказује нову игру јер му је систем рекао да има игру коју може да настави

1. Акције a-b исте као у 2.2.3
2. Такмичар притиска дугме „OTKAŽI“
3. Систем враћа корисника на страницу са опцијама „NOVA IGRA“ и „NASTAVI“

## Посебни захтеви

Нема их.

## Предуслови

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

## Последице

За датог такмичара промењен податак о игри у бази података, ако је започео нову игру.