Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

# Светски путник

# Спецификација сценарија употребе функционалности наставак игре за такмичара

# Верзија 1.0

# Списак измена

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

# Садржај

[Светски путник 1](#_Toc446027839)

[Спецификација сценарија употребе функционалности наставак игре за такмичара 1](#_Toc446027840)

[Верзија 1.0 1](#_Toc446027841)

[Списак измена 2](#_Toc446027842)

[Садржај 3](#_Toc446027843)

[1 Увод 4](#_Toc446027844)

[1.1 Резиме 4](#_Toc446027845)

[1.2 Намена документа и циљне групе 4](#_Toc446027846)

[1.3 Референце 4](#_Toc446027847)

[1.4 Отворена питања 4](#_Toc446027848)

[2 Сценарио прегледа нове игре за такмичара 4](#_Toc446027849)

[2.1 Кратак опис 4](#_Toc446027850)

[2.2 Ток догађаја 5](#_Toc446027851)

[2.2.1 Такмичар наставља игру из које се одјавио 5](#_Toc446027852)

[2.2.2 Игра не постоји 5](#_Toc446027853)

[2.3 Посебни захтеви 5](#_Toc446027854)

[2.4 Предуслови 5](#_Toc446027855)

[2.5 Последице 5](#_Toc446027856)

# Увод

## Резиме

Дефинише се сценарио употребе приликом наставка 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 наставља игру тамо где је стао, ако се одлучи за наставак освајања света.

## Ток догађаја

### Такмичар наставља игру из које се одјавио

1. Такмичар бира опцију „NASTAVI IGRU“
2. Систем учитава и приказује мапу у тренутку одјављивања
3. Корисник наставља игру као да игра није била прекидана

### Игра не постоји

1. Такмичар бира опцију „NASTAVI IGRU“
2. Систем проверава и не постоји игра коју би такмичар наставио
3. Корисник добија обавештење о грешки са опцијом „ОК“
4. Корисник бира „ОК“
5. Систем враћа корисника на страницу са опцијама „NOVA IGRA“ и „NASTAVI IGRU“

## Посебни захтеви

Нема их.

## Предуслови

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

## Последице

Нема их.