Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

# Светски путник

# Спецификација сценарија употребе функционалности одигравање потеза такмичара

# Верзија 1.1

# Списак измена

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Места измене** | **Аутор** |
| 17.3.2016. | 1.0 | Основна верзија | Ђорђе Живановић |
| 18.4.2016. | 1.1 | 2.2.1, 2.2.2, 2.2.4. текст није одговарао прототипу | Ђорђе Живановић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Садржај

[1.1 Резиме 5](#_Toc446065853)

[1.2 Намена документа и циљне групе 5](#_Toc446065854)

[1.3 Референце 5](#_Toc446065855)

[1.4 Отворена питања 5](#_Toc446065856)

[2 Сценарио прегледа нове игре за такмичара 5](#_Toc446065857)

[2.1 Кратак опис 5](#_Toc446065858)

[2.2 Ток догађаја 6](#_Toc446065859)

[2.2.1 Потез, нетачан одговор, текстуално питање погрешио 6](#_Toc446065860)

[2.2.2 Потез, нетачан одговор, питање са сликом погрешио 6](#_Toc446065867)

[2.2.3 Потез, нетачан одговор, питање са сликом погрешио 6](#_Toc446065875)

[2.2.4 Потез тачан одговор, још територија 6](#_Toc446065887)

[2.2.5 Потез, тачан одговор, нема више територија 7](#_Toc446065894)

[2.4 Предуслови 7](#_Toc446065899)

[2.5 Последице 7](#_Toc446065900)

# Увод

## Резиме

Дефинише се сценарио употребе приликом одигравања потеза 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 |
| 1 | Дискутабилан је систем рачунања поена. И хоће ли се дозвољавати да такмичар настави са типом питања на ком је стао код напада одређене територије |  |
|  |  |  |

# Сценарио прегледа нове игре за такмичара

## Кратак опис

Такмичар 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, нетачан одговор, текстуално питање погрешио

### Такмичар бира територију коју ће да напада

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

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

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

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

### Акције као у 2.2.1 a-b,

### Одговор тачан, систем прерачунава и додаје поене

### У такмичаревом прозору се исписује да је тачан одговор и нуди опција за даље

### Такмичар бира опцију за даље

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

### Такмичар добија питање и бира нетачан одговор

### Акције као у 2.2.1 d-f

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

### Акције као у 2.2.2 a-e

### Такмичар добија питање и бира тачан одгоовр

### Акције као у 2.2.2 b-d

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

### Такмичар 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

### Такмичар 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

### Такмичар погрешан низ знакова уноси на потребна места

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

### Такмичар бира „U REDU “

### Систем га враћа на ситуацију на почетку I

### Акције као у 2.2.1 d-f с тим да је исписано име личности

### Потез тачан одговор, још територија

### Акције као у 2.2.2 a-e, с тим да је тачан одговор

### Акције као у 2.2.2 b-d

### Систем ажурира освојену територију

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

### Такмичар бира опцију за наставак освајања

### Наставља се на следећи потез

### Потез, тачан одговор, нема више територија

### Акције као у 2.2.4 a-c, с тим да нема више територија, систем препознаје и такмичару избацује одговарајућу поруку у зависности од тежине, бројем поена које је освојио и опцијом „RANG LISTA“

### Такмичар бира „RANG LISTA“

### Систем избацује број поена и који је на ранг листи (на основу дате игре) и опција „NOVA IGRA“

### Такмичар бира „NOVA IGRA “

### Систем ажурира податке за такмичара и враћа га на почетни прозор где му је понуђена „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). Морају постојати питања за територију коју такмичар напада.

## Последице

Мењају се подаци за такмичара у бази података.