Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

# Светски путник

# Спецификација сценарија употребе функционалности одигравање потеза такмичара

# Верзија 1.2

# Списак измена

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Места измене** | **Аутор** |
| 17.3.2016. | 1.0 | Основна верзија | Ђорђе Живановић |
| 18.4.2016. | 1.1 | 2.2.1, 2.2.2, 2.2.4. текст није одговарао прототипу | Ђорђе Живановић |
| 03.06.2016. | 1.2 | 1.4, 2.1, 2.2 | 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 | Неће се дозвољавти, систем зависи од тежине. |
|  |  |  |

# 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.

## 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, само што је питање за сликом

### 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 загонетном личношћу погрешио (под условом да није пријављен као беба)

### Акције као у 2.2.2 a-e

### Такмичар добија питање и бира тачан одгоовр

### Акције као у 2.2.2 b-d, у случају да је беба прелази се на нови потез

### 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.

### Такмичар 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 2.2.1 d-f с тим да је исписано име личности и обавештење кориснику да је промашио

### Потез тачан одговор, још територија

### Акције као у 2.2.3a-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

### Потез, тачан одговор, нема више територија

### Акције као у 2.2.4 a-е, с тим да нема више територија, систем то препознаје и следећи пут кад корисник буде нападао неку од територија систем ће га о томе обавестити

## 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.