

Тим: Програмерски пионери

Електротехнички факултет у Београду
СИЗПСИ Принципи Софтверског Инжњерства

Пројекат Мрежа Знања

Спецификација сценарија употребе функционалности избора
опције регистровани корисник

Верзија 1.0

Чланови тима:

Лука Скоко 2021/0497

Иван Чанчар 2021/0604

Сања Дробњак 2021/0492

Тања Квашчев 2021/0031

Историја измена

Датум	Верзија	Кратак опис	Аутор
13.03.2024.	1.0	Иницијална верзија	Сања Дробњак

Садржај

1. Увод	6
1.1. Резиме	6
1.2. Намена документа и циљне групе	7
1.1. Референце.....	7
1.4. Отворена питања.....	7
2. Сценарио бирања играча окршаја од стране регистрованог корисника	8
2.1. Ток догађаја	8
2.1.1. Регистровани корисник успешно започиње и игра окршај.....	8
3.a. Регистровани корисник исправно уноси поступак решења и потврђује свој одговор	8
3.b. Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена	9
3.c. Регистровани корисник неисправно уноси свој одговор	9
4.a. Регистровани корисник исправно одговара на питање.....	9
4.b. Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена	10
4.c. Регистровани корисник не уноси одговор.....	10
4.d. Регистровани корисник не уноси одговор и не потврђује га	10
5.a. Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова	10
5.b. Регистровани корисник је на потезу и не уноси ниједно слово	11
5.c. Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова али не потврђује одговор	11
5.d. Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча и потврђује свој одговор	11
5.e. Регистровани корисник није на потезу и не уноси ниједно слово док покушава да погоди задату реч другог играча	11
5.f. Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча	12
6.a. Регистровани корисник је на потезу и успешно спаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и притиска дугме за потврду	12
6.b. Регистровани корисник је на потезу али не спаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и притиска дугме за потврду	12
6.c. Регистровани корисник је на потезу али није спојио ниједан појам и притиска дугме за потврду	13
6.d. Регистровани корисник је на потезу и не притиска дугме за потврду.....	13
6.e. Регистровани корисник није на потезу и успешно спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду.....	13

6.f.	Регистровани корисник није на потезу и не спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду	13
6.g.	Регистровани корисник није на потезу и не спаја ниједан појам које други играч није спојио и притиска дугме за потврду	14
6.h.	Регистровани корисник је на реду да повеже преостале појмове другог играча али не притиска дугме за потврду	14
7.a.	Регистровани корисник је на потезу и исправно уписује слово	14
7.a.3.1.	Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор ..	14
7.a.3.2.	Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор	14
7.b.	Регистровани корисник је на потезу и уписује слово али не притиска дугме за потврду.....	15
7.b.2.1.	Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује одговор	15
7.b.2.2.	Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор	15
7.c.	Регистровани корисник је на потезу и не уписује слово	15
7.c.2.1.	Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор ..	15
7.c.2.2.	Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор	15
7.d.	Регистровани корисник није на потезу и исправно погађа задату реч другог играча	15
7.e.	Регистровани корисник није на потезу и погађа реч другог играча али не потврђује свој одговор.....	15
2.2.	Посебни захтеви.....	16
2.3.	Предуслови	16
2.4.	Последице.....	16
3.	Сценарио бирања играња турнира од стране регистрованог корисника.....	16
3.1.	Ток догађаја	16
3.1.1.	Регистровани корисник успешно започиње и игра турнир.....	16
4.a.	Регистровани корисник исправно уноси поступак решења и потврђује свој одговор	17
4.b.	Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена	17
4.c.	Регистровани корисник неисправно уноси свој одговор	17
5.a.	Регистровани корисник исправно одговара на питање.....	17
5.b.	Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена	17
5.c.	Регистровани корисник не уноси одговор.....	17
5.d.	Регистровани корисник не уноси одговор и не потврђује га	17
6.a.	Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова	18
6.b.	Регистровани корисник је на потезу и не уноси ниједно слово	18

6.c.	Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова али не потврђује одговор	18
6.d.	Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча и потврђује свој одговор	18
6.e.	Регистровани корисник није на потезу и не уноси ниједно слово док покушава да погоди задату реч другог играча	18
6.f.	Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча	18
7.a.	Регистровани корисник је на потезу и успешно спаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и притиска дугме за потврду	19
7.b.	Регистровани корисник је на потезу али не спаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и притиска дугме за потврду	19
7.c.	Регистровани корисник је на потезу али није спојио ниједан појам и притиска дугме за потврду	19
7.d.	Регистровани корисник је на потезу и не притиска дугме за потврду.....	19
7.e.	Регистровани корисник није на потезу и успешно спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду.....	19
7.f.	Регистровани корисник није на потезу и не спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду	19
7.g.	Регистровани корисник није на потезу и не спаја ниједан појам које други играч није спојио и притиска дугме за потврду	19
7.h.	Регистровани корисник је на реду да повеже преостале појмове другог играча али не притиска дугме за потврду	19
8.a.	Регистровани корисник је на потезу и исправно уписује слово	20
8.a.1.1.	Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор ..	20
8.a.1.2.	Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор	20
8.b.	Регистровани корисник је на потезу и уписује слово али не притиска дугме за потврду.....	20
8.b.1.	Све исто као у алтернативном сценарију 7.б сценарија 2.....	20
8.b.1.1.	Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује одговор	20
8.b.1.2.	Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор	20
8.c.	Регистровани корисник је на потезу и не уписује слово	20
8.c.1.	Све исто као у алтернативном сценарију 7.ц сценарија 2.....	20
8.c.1.1.	Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор ..	20
8.c.1.2.	Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор	21
8.d.	Регистровани корисник није на потезу и исправно погађа задату реч другог играча	21
8.e.	Регистровани корисник није на потезу и погађа реч другог играча али не потврђује свој одговор	21

3.2.	Посебни захтеви.....	22
3.3.	Предуслови	22
3.4.	Последице.....	22
4.	Сценарио бирања прегледа профила од стране регистрованог корисника....	22
4.1.	Ток догађаја	22
4.1.1.	<i>Регистровани корисник врши преглед профила</i>	<i>22</i>
4.2.	Посебни захтеви.....	22
4.3.	Предуслови	23
4.4.	Последице.....	23

1. Увод

1.1. Резиме

Дефинисање сценарија употребе при изради пројекта „Мрежа знања“, са примерима одговарајућих html страница.

1.2. Намена документа и циљне групе

(Преузето из фазе пројектног задатка)

Овај документ дефинише намену апликације, категорије корисника, основне функционалности апликације, идеје за даље унапређење апликације као и друге захтеве. Документ је намењен свим члановима тима, као и клијенту/има.

1.1. Референце

1. Пројектни задатак

1.4. Отворена питања

Редни број	Опис	Решење

2. Сценарио бирања играња окршаја од стране регистрованог корисника

2.1. Кратак опис

(Преузето из фазе пројектног задатка)

Регистровани играч је корисник који мора бити регистрован на апликацији. Има могућност учешћа у окршајима.

2.1. Ток догађаја

2.1.1. Регистровани корисник успешно започиње и игра окршај

1. Након успешног пријављивања на систем, кориснику се приказује страница на којој може да види глобалну табелу са трофејима регистрованих корисника, као и дугме за почетак окршаја, почетак турнира и преглед профила.
2. Корисник притиска дугме „Играј окршај!“ након чега се започиње окршај.
3. Кориснику се приказује прва игра „Мрежа бројева“ на којој види тајмер, један циљни број, дугме за потврду, дванаест дугмића који представљају помоћне бројеве и основне математичке операције (шест за помоћне бројеве и шест за математичке операције), као и поље на коме се исписује решење корисника.

3.а. Регистровани корисник исправно уноси и одговара на решења и одговара свој одговор

- 3.а.1. Корисник помоћу основних операција и помоћних бројева налази број што ближи циљном броју.
- 3.а.2. Затим, уноси свој поступак притискајући одговарајуће дугмиће за помоћне бројеве и дугмиће са математичким операцијама.
- 3.а.3. Корисник притиска дугме „Потврди“/тастер Ентер пре него што време истекне.
- 3.а.4. Након истека времена, на екрану се исписује порука колико је који играч освојио поена.
- 3.а.5. Понавља се партија још једном тако да се одигра укупно два пута, на исти начин (корисник бира један од алтернативних сценарија 3.а-3.ц), након чега наставља се у следећу игру.

3.b. *Регистровани корисник не понавља свој одговор пре истека времена*

- 3.b.1. Корисник помоћу основних операција и помоћних бројева налази број што ближе циљном броју.
- 3.b.2. Затим, уноси свој поступак притискајући одговарајуће дугмиће за помоћне бројеве и дугмиће са математичким операцијама пре него што време истекне
- 3.b.3. Након истека времена, на екрану се исписује порука да регистровани играч има нула освојених поена, као и број поена које је освојио други играч.
- 3.b.4. Понавља се партија још једном тако да се одигра укупно два пута, на исти начин (корисник бира један од алтернативних сценарија 3.а-3.ц), након чега наставља се у следећу игру.

3.c. *Регистровани корисник неистоварно уноси свој одговор*

- 3.c.1. Корисник помоћу основних операција и помоћних бројева налази број што ближе циљном броју.
- 3.c.2. Корисник приликом уноса свог поступка притисцањем дугмића врши неисправан унос и притиска дугме за потврду.
- 3.c.3. Након истека времена, на екрану се исписује порука да регистровани играч има нула освојених поена, као и број поена које је освојио други играч.
- 3.c.4. Понавља се партија још једном тако да се одигра укупно два пута, на исти начин (корисник бира један од алтернативних сценарија 3.а-3.ц), након чега се прелази на следећу игру.

- 4. На страници се приказује друга игра „Скок на мрежу“. Регистровани корисник види дугме за потврду, тајмер, текст питања и поље у ком уписује одговор.

4.a. *Регистровани корисник истоварно одговара на питање*

- 4.a.1. Корисник на основу постављеног питања уноси број у поље за одговор.
- 4.a.2. Потом, притиска дугме за потврду/тастер Ентер пре истека времена.
- 4.a.3. Након истека времена, на екрану се приказује који играч односи поене и наставља се даље игра.

*4.b. Рејисџировани корисник не ѿоѿврђује свој одговор
пре истека времена*

- 4.b.1. Корисник на основу постављеног питања уноси број у поље за одговор пре истека времена, али не притиска дугме за потврду.
- 4.b.2. Након истека времена, на екрану се исписује порука да је регистровани играч освојио нула поена, као и колико је други играч освојио поена и наставља се даље игра.

4.c. Рејисџировани корисник не уноси одговор

- 4.c.1. Корисник не уписује ништа у текстуално поље за одговор.
- 4.c.2. Потом, притиска дугме за потврду/тастер Ентер пре истека времена.
- 4.c.3. Након истека времена, на екрану се исписује порука да је регистровани играч освојио нула поена, као и колико је други играч освојио поена и наставља се даље игра.

*4.d. Рејисџировани корисник не уноси одговор и не
ѿоѿврђује ѿа*

- 4.d.1. Корисник не уписује ништа у текстуално поље за одговор.
- 4.d.2. Након истека времена, на екрану се исписује порука да је регистровани играч освојио нула поена, као и колико је други играч освојио поена и наставља се даље игра.

Регистровани корисник понавља поступак одговарања на питање наредних девет пута, бирајући комбинацију начина одговарања (4.a-4.d). Након истека десетог питања, исписује се за сваког играча коначан број освојених поена у игри и наставља се у трећу игру.

- 5. На екрану се приказује трећа игра „Паукова шифра“, на ком корисник види тајмер, дугме за потврду и пет поља за унос слова које погађа.

*5.a. Рејисџировани корисник је на ѿоѿезу и исѿравно
уноси слова*

- 5.a.1. Корисник уноси једно слово у текстуално поље.
- 5.a.2. Након уноса слова, притиска дугме за потврду/тестер Ентер.
- 5.a.3. Поступак понавља и за остала четири слова, тако да их унесе свих пет пре истека времена.
- 5.a.4. Након истека времена исписује му се информација да ли је слово на свом месту.

5.b. Регистровани корисник је на пошезу и не уноси ниједно слово

- 5.b.1. Корисник не уписује ниједно слово у текстуална поља.
- 5.b.2. Након истека времена, не исписује му се ништа од информација о позицији слова.

5.c. Регистровани корисник је на пошезу и исправно уноси слова али не пошврђује одговор

- 5.c.1. Корисник уноси једно слово у текстуално поље.
- 5.c.2. Након уноса слова, регистровани играч притиска дугме за потврду/тастер Ентер.
- 5.c.3. Поступак понавља и за остала четири слова, али тако да при упису последњег, петог слова, не притисне дугме за потврду/тастер Ентер пре истека времена.
- 5.c.4. Након истека времена, не исписује му се ништа од информација о позицији слова.

Корисник понавља поступак још пет пута (укупно шест пута), бирајући по једну од опција уноса слова у текстуална поља (5.a.-5.ц).

5.d. Регистровани корисник није на пошезу и исправно покушава да погоди задату реч бирајући и пошврђује свој одговор

- 5.d.1. Други играч је покушао да погоди задату реч бирајући по једну од опција алтернативних сценарија (5.a-5.ц), али није успео.
- 5.d.2. Регистровани корисник понавља поступак из алтернативног сценарија 5.a.
- 5.d.3. Након истека времена на екрану се исписује колико је који играч освојио поена.

5.e. Регистровани корисник није на пошезу и не уноси ниједно слово док покушава да погоди задату реч бирајући и пошврђује свој одговор

- 5.e.1. Други играч је покушао да погоди задату реч бирајући по једну од опција алтернативних сценарија (5.a-5.ц), али није успео.
- 5.e.2. Регистровани играч понавља поступак из алтернативног сценарија 5.б.
- 5.e.3. Након истека времена на екрану се исписује колико је који играч освојио поена.

5.f. *Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч бирајући по једну од опција алтернативних сценарија (5.а-5.ц), али није успео.*

- 5.f.1. Други играч је покушао да погоди задату реч бирајући по једну од опција алтернативних сценарија (5.а-5.ц), али није успео.
- 5.f.2. Регистровани играч понавља поступак из алтернативног сценарија 5.ц.
- 5.f.3. Након истека времена на екрану се исписује колико је који играч освојио поена.

Игра се понавља још једном, тако да и регистровани корисник и други играч имају по шест покушаја да погоде своју реч (укупно се играју две партије). Уколико играч који је на потезу успешно погађа реч прелази се на наредну игру/партију. А ако не погађа задату реч, играч који није на потезу бира један од алтернативних сценарија (5.д-5.ф), након чега се наставља на наредну игру/партију.

- 6. На реду је четврта игра „Умрежавање“ у којој се кориснику приказује тајмер, две колоне са појмовима, као и текст који описује логичку повезаност међу појмовима. Корисник на основу тог текста спаја смислено по један појам из леве колоне са једним појмом из десне колоне.

6.a. *Регистровани корисник је на потезу и успешно спаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и притиска дугме за потврду*

- 6.a.1. Корисник кликом миша селекује појам из леве колоне, након чега кликне на одговарајући појам из десне колоне.
- 6.a.2. Корисник понавља поступак на исти начин и са преосталим појмовима.
- 6.a.3. На крају притиска дугме за потврду/тастер Ентер пре истека времена.
- 6.a.4. Након истека времена, приказују му се освојени поени.

6.b. *Регистровани корисник је на потезу али не спаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и притиска дугме за потврду*

- 6.b.1. Корисник кликом миша селекује појам из леве колоне, након чега кликне на одговарајући појам из десне колоне.
- 6.b.2. Корисник понавља поступак али не за све појмове, већ неке остави неповезане.
- 6.b.3. Корисник затим притисне дугме за потврду/тастер Ентер пре истека времена.

- 6.b.4. Након истека времена, на екрану му се приказују освојени поени на основу спојених појмова.

6.c. *Рејисџировани корисник је на њоџезу али није сџојоу ниједан њојам и њриџиска дуџме за њоџвргу*

- 6.c.1. Корисник за време истицања времена не притиска ниједан појам из леве колоне не спајајући ниједан појам.
- 6.c.2. Пре истека времена притиска дугме за потврду/тастер Ентер.
- 6.c.3. Након истека времена, кориснику се приказује нула освојених поена.

6.d. *Рејисџировани корисник је на њоџезу и не њриџиска дуџме за њоџвргу*

- 6.d.1. Корисник током истицања времена бира један од три алтернативна сценарија (6.a-6.ц) уз измену да не притиска дугме за потврду/тастер Ентер.
- 6.d.2. Након истека времена кориснику се приказује нула освојених поена.

Након истека времена се играчу приказују освојени поени, и понавља се партија још једном тако да је сада други играч на потезу.

6.e. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и усџешно сџаја све њојмове које груџи иџрач није сџојоу и њриџиска дуџме за њоџвргу*

- 6.e.1. Након партије где је други играч био на потезу, а остали су неповезани појмови корисник ради све исто као у алтернативном сценарију 6.a из тачке.

6.f. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и не сџаја све њојмове које груџи иџрач није сџојоу и њриџиска дуџме за њоџвргу*

- 6.f.1. Након партије где је други играч био на потезу, а остали су неповезани појмови корисник ради све исто као у сценарију 6.b.

6.g. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и не сјаја ниједан њојам које груџи иџрач није сџојио и џриџиска дуџме за њоџвргу*

6.g.1. Након партије где је други играч био на потезу, а остали су неповезани појмови корисник ради све исто као у сценарију 6.ц.

6.h. *Рејисџировани корисник је на реду да њовеже џреосџале њојмове груџоџ иџрача али не џриџиска дуџме за њоџвргу*

6.h.1. Након партије где је други играч био на потезу, а остали су неповезани појмови корисник ради све исто као у сценарију 6.д.

Након одигране обе партије, играчу се на екрану приказује колико је који играч освојио поена и наставља се у следећу игру.

7. На страници се приказује пета и последња игра „Утекни пауку“, на којој корисник види тајмер, дугме за потврду, текстуално поље за унос слова које погађа, текстуално поље за унос коначног решења, поља намењена за приказ погођених слова.

7.a. *Рејисџировани корисник је на њоџезу и исџравно уџисује слово*

7.a.1. Корисник уписује слово у текстуално поље за унос одговора

7.a.2. Корисник притиска дугме за потврду пре истека времена.

7.a.3. Након истека времена исписује му се информација да ли постоји слово у задатој речи и ако постоји на којој позицији се налази.

7.a.3.1. Рејисџировани корисник исџравно њоџађа реч и њоџврђује свој огџвор

i Корисник уноси реч у поље за унос коначног решења

ii Потом, притиска дугме за потврду/тастер Ентер пре истека времена.

iii Исписује му се информација да ли је погодио задату реч.

7.a.3.2. Рејисџировани корисник њоџађа реч и не њоџврђује огџвор

i Корисник уноси реч у поље за унос коначног решења

ii Након истека времена, исписује му се информација да није погодио задату реч.

7.b. *Рејисџировани корисник је на њојезу и ујисује слово али не њријиска дујме за њојрвду*

7.b.1. Корисник уписује слово у текстуално поље.

7.b.2. Након истека времена, на екрану му се исписује информаицја да није погодио слово.

7.b.2.1. *Рејисџировани корисник исјравно њојађа реч и њојврђује одјовор*

i Све исто као у сценарију 7.а.3.1.

7.b.2.2. *Рејисџировани корисник њојађа реч и не њојврђује одјовор*

i Све исто као у сценарију 7.а.3.2.

7.c. *Рејисџировани корисник је на њојезу и не ујисује слово*

7.c.1. Корисник не уписује ништа у текстуално поље, након чега притиска дугме за потврду пре истека времена.

7.c.2. Након истека времена, на екрану му се исписује информаицја да није погодио слово.

7.c.2.1. *Рејисџировани корисник исјравно њојађа реч и њојврђује свој одјовор*

i Све исто као у сценарију 7.а.3.1.

7.c.2.2. *Рејисџировани корисник њојађа реч и не њојврђује одјовор*

i Све исто као у сценарију 7.а.3.2.

Регистровани играч понавља поступак још шест пута (укупно седам пута), бирајући по једну од опција уноса слова у текстуална поља (7.а.-7.ц).

7.d. *Рејисџировани корисник није на њојезу и исјравно њојађа задају реч грујој ијрача*

7.d.1. Све исто као у сценарију 7.а.3.1.

7.e. *Рејисџировани корисник није на њојезу и њојађа реч грујој ијрача али не њојврђује свој одјовор*

7.e.1. Све исто као у сценарију 7.а.3.1.

Игра се понавља још једном, тако да и регистровани играч и други играч имају по седам покушаја да погоде своју задату реч (укупно се

играју две партије). Уколико играч који је на потезу успешно погађа реч прелази се на крај окршаја/следећу партију. А ако не погађа задату реч, играч који није на потезу бира један од алтернативних сценарија (7.д-7.е), након чега се наставља на крај окршаја/следећу партију.

8. Регистрованом кориснику се на екрану приказује колико је који играч укупно освојио поена, као и ко је победник. Након што је видео резултата окршаја корисник притиска дугме за повратак на почетну страницу која га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

2.2. Посебни захтеви

Нема.

2.3. Предуслови

Корисник је улогован као регистровани корисник (на почетној страници је изабрао опцију „Улогуј се“ и потом попунио одговарајуће податке у одговарајућа поља).

2.4. Последице

Резултат окршаја се бележи у базу података.

3. Сценарио бирања играња турнира од стране регистрованог корисника

2.1. Кратак опис

(Преузето из фазе пројектног задатка)

Регистровани играч је корисник који мора бити регистрован на апликацији. Има могућност учешћа на турнирима, као и да се рангира по броју освојених ранг поена у турнирима и да добија одговарајуће титуле.

3.1. Ток догађаја

3.1.1. Регистровани корисник успешно започиње и игра турнир

1. Након успешног пријављивања на систем, кориснику се приказује страница на којој може да види глобалну табелу са трофејима регистрованих корисника, као и дугме за почетак окршаја, почетак турнира и преглед профила.
2. Корисник притиска дугме „Започни турнир!“ након чега се започиње турнир.
3. Играчу се на страници приказује табела са четири пара играча, укупно осам, који паралелно играју окршаје један на један (паралелно се игра четири меча). Играч притиска дугме „Играј“ које га води у почетак првог окршаја.

4. Кориснику се приказује прва игра „Мрежа бројева“ на којој види тајмер, један циљни број, дугме за потврду, дванаест дугмића који представљају помоћне бројеве и основне математичке операције (шест за помоћне бројеве и шест за математичке операције), као и поље на коме се исписује решење корисника.

4.a. Рејисџировани корисник исправно уноси њосџујак решења и њоџврђује свој одговор

- 4.a.1. Све исто као у алтернативном сценарију 3.a сценарија 2.

4.b. Рејисџировани корисник не њоџврђује свој одговор њре исџека времена

- 4.b.1. Све исто као у алтернативном сценарију 3.b сценарија 2.

4.c. Рејисџировани корисник неисправно уноси свој одговор

- 4.c.1. Све исто као у алтернативном сценарију 3.c сценарија 2.

5. На страници се приказује друга игра „Скок на мрежу“. Регистровани корисник види дугме за потврду, тајмер, текст питања и поље у ком уписује одговор.

5.a. Рејисџировани корисник исправно одговара на њиџање

- 5.a.1. Све исто као у алтернативном сценарију 4.a сценарија 2.

5.b. Рејисџировани корисник не њоџврђује свој одговор њре исџека времена

- 5.b.1. Све исто као у алтернативном сценарију 4.b сценарија 2.

5.c. Рејисџировани корисник не уноси одговор

- 5.c.1. Све исто као у алтернативном сценарију 4.c сценарија 2.

5.d. Рејисџировани корисник не уноси одговор и не њоџврђује ња

- 5.d.1. Све исто као у алтернативном сценарију 4.d сценарија 2.

Регистровани корисник понавља поступак одговарања на питање наредних девет пута, бирајући комбинацију начина одговарања (5.a-5.d). Након истека десетог питања, исписује се за сваког играча коначан број освојених поена у игри и наставља се у трећу игру.

6. На екрану се приказује трећа игра „Паукова шифра“, на ком корисник види тајмер, дугме за потврду и пет поља за унос слова које погађа.

6.a. *Рејисџировани корисник је на њоџезу и исџравно уноси слова*

6.a.1. Све исто као у алтернативном сценарију 5.a сценарија 2.

6.b. *Рејисџировани корисник је на поџезу и не уноси ниједно слово*

6.b.1. Све исто као у алтернативном сценарију 5.b сценарија 2.

6.c. *Рејисџировани корисник је на поџезу и исправно уноси слова али не поџврђује одџовор*

6.c.1. Све исто као у алтернативном сценарију 5.c сценарија 2.

Корисник понавља поступак још пет пута (укупно шест пута), бирајући по једну од опција уноса слова у текстуална поља (6.a.-6.c).

6.d. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и исџравно њокушава да њоџоди загаџу реч груџоџ иџрача и њоџврђује свој одџовор*

6.d.1. Све исто као у алтернативном сценарију 5.d сценарија 2.

6.e. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и не уноси ниједно слово док њокушава да њоџоди загаџу реч груџоџ иџрача*

6.e.1. Све исто као у алтернативном сценарију 5.e сценарија 2.

6.f. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и исџравно њокушава да њоџоди загаџу реч груџоџ иџрача*

6.f.1. Све исто као у алтернативном сценарију 5.f сценарија 2.

Игра се понавља још једном, тако да и регистровани корисник и други играч имају по шест покушаја да погоде своју реч (укупно се играју две партије). Уколико играч који је на потезу успешно погађа реч прелази се на наредну игру/партију. А ако не погађа задату реч, играч који није на потезу бира један од алтернативних сценарија (6.d-6.f), након чега се наставља на наредну игру/партију.

7. На реду је четврта игра „Умрежавање“ у којој се кориснику приказује тајмер, две колоне са појмовима, као и текст који описује логичку повезаност међу појмовима. Корисник на основу тог текста спаја смислено по један појам из леве колоне са једним појмом из десне колоне.

7.a. *Рејисџировани корисник је на њоџезу и усџешно сџаја све њојмове из леве колоне са њојмовима из десне колоне и њриџиска дујме за њоџврду*

7.a.1. Све исто као у алтернативном сценарију 6.а сценарија 2.

7.b. *Рејисџировани корисник је на потезу али не спаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и њриџиска дујме за њоџврду*

7.b.1. Све исто као у алтернативном сценарију 6.б сценарија 2.

7.c. *Рејисџировани корисник је на њоџезу али није сџојио ниједан њојам и њриџиска дујме за њоџврду*

7.c.1. Све исто као у алтернативном сценарију 6.ц сценарија 2.

7.d. *Рејисџировани корисник је на њоџезу и не њриџиска дујме за њоџврду*

7.d.1. Све исто као у алтернативном сценарију 6.д сценарија 2.

Након истека времена се играчу приказују освојени поени, и понавља се партија још једном тако да је сада други играч на потезу.

7.e. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и усџешно сџаја све њојмове које груји ијрач није сџојио и њриџиска дујме за њоџврду*

7.e.1. Све исто као у алтернативном сценарију 6.е сценарија 2.

7.f. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и не сџаја све њојмове које груји ијрач није сџојио и њриџиска дујме за њоџврду*

7.f.1. Све исто као у алтернативном сценарију 6.ф сценарија 2.

7.g. *Рејисџировани корисник није на њоџезу и не сџаја ниједан њојам које груји ијрач није сџојио и њриџиска дујме за њоџврду*

7.g.1. Све исто као у алтернативном сценарију 6.г сценарија 2.

7.h. *Рејисџировани корисник је на реду да њовеже њреосџале њојмове грујој ијрача али не њриџиска дујме за њоџврду*

7.h.1. Све исто као у алтернативном сценарију 6.х сценарија 2.

Након одигране обе партије, играчу се на екрану приказује колико је који играч освојио поена и наставља се у следећу игру.

8. На страници се приказује пета и последња игра „Утекни пауку“, на којој корисник види тајмер, дугме за потврду, текстуално поље за унос слова које погађа, текстуално поље за унос коначног решења, поља намењена за приказ погођених слова.

8.a. *Рејисџировани корисник је на њоџезу и исџравно ујисује слово*

- 8.a.1. Све исто као у алтернативном сценарију 7.a сценарија 2.

8.a.1.1. *Рејисџировани корисник исџравно њојађа реч и њоџврђује свој одјовор*

- i Све исто као у алтернативном сценарију 7.a.1.1 сценарија 2.

8.a.1.2. *Рејисџировани корисник њојађа реч и не њоџврђује одјовор*

- i Све исто као у алтернативном сценарију 7.a.1.2 сценарија 2.

8.b. *Рејисџировани корисник је на њоџезу и ујисује слово али не њриџиска дујме за њоџрвду*

- 8.b.1. Све исто као у алтернативном сценарију 7.б сценарија 2.

8.b.1.1. *Рејисџировани корисник исџравно њојађа реч и њоџврђује одјовор*

- i Све исто као у сценарију 8.a.1.1.

8.b.1.2. *Рејисџировани корисник њојађа реч и не њоџврђује одјовор*

- i Све исто као у сценарију 8.a.1.2.

8.c. *Рејисџировани корисник је на њоџезу и не ујисује слово*

- 8.c.1. Све исто као у алтернативном сценарију 7.ц сценарија 2.

8.c.1.1. *Рејисџировани корисник исџравно њојађа реч и њоџврђује свој одјовор*

- i Све исто као у сценарију 8.a.1.1.

8.с.1.2. Рејисџировани корисник ђођађа реч и не ђођврђује одђовор

- і Све исто као у сценарију 8.а.1.2.

Регистровани играч понавља поступак још шест пута (укупно седам пута), бирајући по једну од опција уноса слова у текстуална поља (8.а.-8.ц).

8.d. Рејисџировани корисник није на ђођезу и исђравно ђођађа задађу реч груђођ иђрача

- 8.d.1. Све исто као у сценарију 8.а.1.1.

8.e. Рејисџировани корисник није на ђођезу и ђођађа реч груђођ иђрача али не ђођврђује свођ одђовор

- 8.e.1. Све исто као у сценарију 8.а.1.1.

Игра се понавља још једном, тако да и регистровани играч и други играч имају по седам покушаја да погоде своју задату реч (укупно се играју две партије). Уколико играч који је на потезу успешно погађа реч прелази се на крај турнира/следећу партију. А ако не погађа задату реч, играч који није на потезу бира један од алтернативних сценарија (8.д-8.е), након чега се наставља на крај турнира/следећу партију.

- 9. Регистрованом кориснику се на екрану приказује колико је који играч укупно освојио поена, као и ко је победник.

9.a. Рејисџировани корисник је ђобедник ђрвођ меча

- 9.a.1. Регистровани корисник се упарује са победником првог меча другог пара (паралелно такође започиње меч међу победницима из преостала два пара играча). Започиње се нови меч који понавља све кораке сценарија 1-8.

9.a.1.1. Рејисџировани корисник је ђобедник груђођ меча

- і Регистровани корисник се упарује са победником меча другог пара играча. Започиње се нови и последњи меч који понавља све кораке сценарија 1-8.

9.a.1.2. Рејисџировани корисник није ђобедник груђођ меча

- і Регистровани корисник притиска дугме за повратак, која га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

9.b. Рејисџировани корисник није ђобедник ђрвођ меча

- 9.b.1. Регистровани корисник притиска дугме за повратак, која га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

3.2. Посебни захтеви

Нема.

3.3. Предуслови

Коринсик је улогован као регистровани корисник (на почетној страници је изабрао опцију „Улогуј се“ и потом попунио одговарајуће податке у одговарајућа поља).

3.4. Последице

Резултат турнира се бележи у базу података.

4. Сценарио бирања прегледа профила од стране регистрованог корисника

2.1. Кратак опис

(Преузето из фазе пројектног задатка)

Регистровани играч је корисник који мора бити регистрован на апликацији. Има могућност учешћа у окршајима и/или на турнирима, као и да се рангира по броју освојених ранг поена у турнирима и да добија одговарајуће титуле.

4.1. Ток догађаја

4.1.1. Регистровани корисник врши преглед профила

1. Након успешног пријављивања на систем, кориснику се приказује страница на којој може да види глобалну табелу са трофејима регистрованих корисника, као и дугме за почетак окршаја, почетак турнира и преглед профила.
2. Корисник притиска дугме „Преглед профила“.
3. Кориснику се приказује страница са личним подацима корисника која подразумевају име, презиме и корисничко име. Такође, корисник види број освојених трофеја на турнирима и назив титуле на основу освојених трофеја. Укупан број освојених поена на турнирима који представља корисников ранг је приказан на табели испод, као и укупан број освојених поена на окршајима.
4. Након што заврши преглед профила, корисник притиска дугме за повратак назад, који га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

4.2. Посебни захтеви

Нема.

4.3. Предуслови

Корисник је улогован као регистровани корисник (на почетној страници је изабрао опцију „Улогуј се“ и потом попунио одговарајуће податке у одговарајућа поља).

4.4. Последице

Нема.