

Тим: Програмерски пионери

Електротехнички факултет у Београду
СИЗПСИ Принципи Софтверског Инжњерства

Пројекат Мрежа Знања

Спецификација сценарија употребе функционалности избора
опције гост

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

6.g.	Гост није на потезу и не спаја ниједан појам које други играч није спојио и притиска дугме за потврду	11
6.h.	Гост је на реду да повеже преостале појмове другог играча али не притиска дугме за потврду	11
7.a.	Гост је на потезу и исправно уписује слово	11
7.a.3.1.	Гост исправно погађа реч и потврђује свој одговор	11
7.a.3.2.	Гост погађа реч и не потврђује одговор	12
7.b.	Гост је на потезу и уписује слово али не притиска дугме за потврду	12
7.b.2.1.	Гост исправно погађа реч и потврђује одговор	12
7.b.2.2.	Гост погађа реч и не потврђује одговор	12
7.c.	Гост је на потезу и не уписује слово	12
7.c.2.1.	Гост исправно погађа реч и потврђује свој одговор	12
7.c.2.2.	Гост погађа реч и не потврђује одговор	12
7.d.	Гост није на потезу и исправно погађа задату реч другог играча	12
7.e.	Гост није на потезу и погађа реч другог играча али не потврђује свој одговор	13
2.2.	Посебни захтеви	13
2.3.	Предуслови	13
2.4.	Последице	13

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 избора опције гост

2.1. Кратак опис

(Преузето из фазе пројектног задатка)

Гост, као корисник који није регистрован, има ограничене могућности у односу на регистрованог корисника. Гост може да игра окршаје са другим корисницима, који се састоји од пет игара.

2.1. Ток догађаја

2.1.1. Гост успешно започиње и игра окршај

1. Кориснику се приказује страница на којој може да види глобалну табелу са трофејима регистрованих корисника, као и дугме за почетак окршаја. Остала дугмад му је онемогућена.
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. Гост исправно уноси помоћу решења и завршује свој одговор

- 3.а.1. Корисник помоћу основних операција и помоћних бројева налази број што ближе 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.б. Гост не завршује свој одговор пре истека времена

- 3.б.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 гост 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. *Госћ неискљавно уноси свој одговор*

- 3.c.1. Корисник помоћу основних операција и помоћних бројева налази број што ближи циљном броју.
 - 3.c.2. Корисник приликом уноса свог поступка притискањем дугмића врши неисправан унос и притиска дугме за потврду.
 - 3.c.3. Након истека времена, на екрану се исписује порука да гост 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“. Гост види дугме за потврду, тајмер, текст питања и поље у ком уписује одговор.

4.a. *Госћ искљавно одговара на питање*

- 4.a.1. Корисник на основу постављеног питања уноси број у поље за одговор.
- 4.a.2. Потом, гост 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. *Госћ не завршује 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 гост освојио нула поена, као и колико је други играч освојио поена и наставља се даље игра.

4.c. *Госѝ не уноси одѝвор*

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

4.d. *Госѝ не уноси одѝвор и не ѝодѝврђује ѝа*

- 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 гост освојио нула поена, као и колико је други играч освојио поена и наставља се даље игра.

Гост 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. *Госѝ је на ѝодѝезу и исѝравно уноси слова*

- 5.a.1. Корисник уноси једно слово у текстуално поље.
- 5.a.2. Након уноса слова, гост 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. *Госѝ је на поѝезу 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. *Госѝ је на поѝезу и исправно уноси слова али не поѝврђује одѝвор*

- 5.c.1. Корисник уноси једно слово у текстуално поље.
- 5.c.2. Након уноса слова, гост 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.с.4. Након истека времена, не исписује му се ништа од информација о позицији слова.

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

5.d. Гост није на погрешној и исправно покушава да поједи загађу реч групој ирача и појврђује свој одговор

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

5.e. Гост није на погрешној и не уноси ниједно слово док покушава да поједи загађу реч групој ирача

- 5.e.1. Други играч је покушао да погоди задату реч бирајући по једну од опција алтернативних сценарија (5.а-5.ц), али није успео.
- 5.e.2. Гост 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. Гост није на погрешној и исправно покушава да поједи загађу реч групој ирача

- 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. Гост 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 гост 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 госту 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. Гост је на њојезу и успешно сјаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и њријиска дујме за њојвргу

- 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, госту се приказују освојени поени.

6.b. Гост је на потезу али не спаја све појмове из леве колоне са појмовима из десне колоне и њријиска дујме за њојвргу

- 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, госту се на екрану приказују освојени поени на основу спојених појмова.

6.c. Гост је на њојезу али није сјајио ниједан појам и њријиска дујме за њојвргу

- 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, госту се приказује нула освојених поена.

6.d. Гост је на њојезу и не њријиска дујме за њојвргу

- 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 госту 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. *Госџ није на њоџезу и усџешно сџаја све њојмове које груџи иџрач није сџојоу и џриџиска дуџме за њоџврду*

- 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.а из тачке.

6.f. *Госџ није на њоџезу и не сџаја све њојмове које груџи иџрач није сџојоу и џриџиска дуџме за њоџврду*

- 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.б.

6.g. *Госџ није на њоџезу и не сџаја ниједан њојам које груџи иџрач није сџојоу и џриџиска дуџме за њоџврду*

- 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. *Госџ је на регу да њовеже џреосџале њојмове груџоџ иџрача али не џриџиска дуџме за њоџврду*

- 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 гост виид 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. *Госџ 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. *Госџ исџравно њоџађа реч и њоџврђује своџ одџовор*

- 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. Гост ђоћа реч и не ђоврђује одговор

- 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. Гост је на ђезу и уписује слово али не ђрииска дуђе за ђрвду

- 7.b.1. Корисник уписује слово у текстуално поље.
- 7.b.2. Након истека времена, на екрану му се исписује информација да није погодио слово.

7.b.2.1. Гост исправно ђоћа реч и ђоврђује одговор

- i Све исто као у сценарију 7.a.3.1.

7.b.2.2. Гост ђоћа реч и не ђоврђује одговор

- i Све исто као у сценарију 7.a.3.2.

7.c. Гост је на ђезу и не уписује 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 информација да није погодио слово.

7.c.2.1. Гост исправно ђоћа реч и ђоврђује свој одговор

- i Све исто као у сценарију 7.a.3.1.

7.c.2.2. Гост ђоћа реч и не ђоврђује одговор

- i Све исто као у сценарију 7.a.3.2.

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

7.d. Гост није на ђезу и исправно ђоћа задају реч грујо ирача

- 7.d.1. Све исто као у сценарију 7.a.3.1.

7.е. *Госћ није на њојезу и њојаћа реч друкчије играча али не њојврђује свој одговор*

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

Игра се понавља још једном, тако да и гост 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. Госту 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 за логовање и регистрацију.

2.2. Посебни захтеви

Нема.

2.3. Предуслови

Корисник је улогован као гост (на почетној страници је изабрао опцију „Започни игру као гост“).

2.4. Последице

Резултат окршаја се бележи у базу података.