Електротехнички факултет у Београду

СИ3ПСИ Принципи Софтверског Инжњерства

Пројекат Мрежа Знања

Спецификација сценарија употребе функционалности избора опције регистровани корисник

Верзија 1.1

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 |
| 23.03.2024. | 1.1 | Допуна ставке 9 сценарија број 3 | Сања Дробњак |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Садржај

[1. Увод 7](#_Toc162096615)

[1.1. Резиме 7](#_Toc162096616)

[1.2. Намена документа и цилјне групе 7](#_Toc162096617)

[1.1. Референце 7](#_Toc162096618)

[1.4. Отворена питања 7](#_Toc162096619)

[2. Сценарио бирања играња окршаја од стране регистрованог корисника 8](#_Toc162096620)

[2.1. Ток догађаја 8](#_Toc162096621)

[*2.1.1.* *Регистровани корисник успешно започиње и игра окршај* 8](#_Toc162096622)

[*3.a.* *Регистровани корисник исправно уноси поступак решења и потврђује свој одговор* 8](#_Toc162096623)

[3.b. *Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена* 9](#_Toc162096624)

[*3.c.* *Регистровани корисник неисправно уноси свој одговор* 9](#_Toc162096625)

[*4.a.* *Регистровани корисник исправно одговара на питање* 9](#_Toc162096626)

[*4.b.* *Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена* 10](#_Toc162096627)

[*4.c.* *Регистровани корисник не уноси одговор* 10](#_Toc162096628)

[*4.d.* *Регистровани корисник не уноси одговор и не потврђује га* 10](#_Toc162096629)

[*5.a.* *Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова* 10](#_Toc162096630)

[*5.b.* *Регистровани корисник је на потезу и не уноси ниједно слово* 11](#_Toc162096631)

[*5.c.* *Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова али не потврђује одговор* 11](#_Toc162096632)

[*5.d.* *Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча и потврђује свој одговор* 11](#_Toc162096633)

[5.e. *Регистровани корисник није на потезу и не уноси ниједно слово док покушава да погоди задату реч другог играча* 11](#_Toc162096634)

[5.f. *Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча* 12](#_Toc162096635)

[*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](#_Toc162096636)

[*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](#_Toc162096637)

[6.c. *Регистровани корисник је на потезу али није спојио ниједан појам и притиска дугме за потврду* 13](#_Toc162096638)

[6.d. *Регистровани корисник је на потезу и не притиска дугме за потврду* 13](#_Toc162096639)

[6.e. *Регистровани корисник није на потезу и успешно спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду* 13](#_Toc162096640)

[6.f. *Регистровани корисник није на потезу и не спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду* 13](#_Toc162096641)

[*6.g.* *Регистровани корисник није на потезу и не спаја ниједан појам које други играч није спојио и притиска дугме за потврду* 14](#_Toc162096642)

[*6.h.* *Регистровани корисник је на реду да повеже преостале појмове другог играча али не притиска дугме за потврду* 14](#_Toc162096643)

[7.a. *Регистровани корисник је на потезу и исправно уписује слово* 14](#_Toc162096644)

[*7.a.3.1.* *Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор* 14](#_Toc162096645)

[*7.a.3.2.* *Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор* 14](#_Toc162096646)

[7.b. *Регистровани корисник је на потезу и уписује слово али не притиска дугме за потрвду* 15](#_Toc162096647)

[*7.b.2.1.* *Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује одговор* 15](#_Toc162096648)

[*7.b.2.2.* *Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор* 15](#_Toc162096649)

[*7.c.* *Регистровани корисник је на потезу и не уписује слово* 15](#_Toc162096650)

[*7.c.2.1.* *Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор* 15](#_Toc162096651)

[*7.c.2.2.* *Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор* 15](#_Toc162096652)

[*7.d.* *Регистровани корисник није на потезу и исправно погађа задату реч другог играча* 15](#_Toc162096653)

[*7.e.* *Регистровани корисник није на потезу и погађа реч другог играча али не потврђује свој одговор* 15](#_Toc162096654)

[2.2. Посебни захтеви 16](#_Toc162096655)

[2.3. Предуслови 16](#_Toc162096656)

[2.4. Последице 16](#_Toc162096657)

[3. Сценарио бирања играња турнира од стране регистрованог корисника 17](#_Toc162096658)

[3.1. Ток догађаја 17](#_Toc162096659)

[*3.1.1.* *Регистровани корисник успешно започиње и игра турнир* 17](#_Toc162096660)

[*4.a.* *Регистровани корисник исправно уноси поступак решења и потврђује свој одговор* 17](#_Toc162096661)

[4.b. *Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена* 17](#_Toc162096662)

[*4.c.* *Регистровани корисник неисправно уноси свој одговор* 17](#_Toc162096663)

[*5.a.* *Регистровани корисник исправно одговара на питање* 18](#_Toc162096664)

[*5.b.* *Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена* 18](#_Toc162096665)

[*5.c.* *Регистровани корисник не уноси одговор* 18](#_Toc162096666)

[*5.d.* *Регистровани корисник не уноси одговор и не потврђује га* 18](#_Toc162096667)

[*6.a.* *Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова* 18](#_Toc162096668)

[*6.b.* *Регистровани корисник је на потезу и не уноси ниједно слово* 18](#_Toc162096669)

[*6.c.* *Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова али не потврђује одговор* 18](#_Toc162096670)

[*6.d.* *Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча и потврђује свој одговор* 19](#_Toc162096671)

[6.e. *Регистровани корисник није на потезу и не уноси ниједно слово док покушава да погоди задату реч другог играча* 19](#_Toc162096672)

[6.f. *Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча* 19](#_Toc162096673)

[*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](#_Toc162096674)

[*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](#_Toc162096675)

[7.c. *Регистровани корисник је на потезу али није спојио ниједан појам и притиска дугме за потврду* 19](#_Toc162096676)

[7.d. *Регистровани корисник је на потезу и не притиска дугме за потврду* 20](#_Toc162096677)

[7.e. *Регистровани корисник није на потезу и успешно спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду* 20](#_Toc162096678)

[7.f. *Регистровани корисник није на потезу и не спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду* 20](#_Toc162096679)

[*7.g.* *Регистровани корисник није на потезу и не спаја ниједан појам које други играч није спојио и притиска дугме за потврду* 20](#_Toc162096680)

[*7.h.* *Регистровани корисник је на реду да повеже преостале појмове другог играча али не притиска дугме за потврду* 20](#_Toc162096681)

[8.a. *Регистровани корисник је на потезу и исправно уписује слово* 20](#_Toc162096682)

[*8.a.1.1.* *Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор* 21](#_Toc162096683)

[*8.a.1.2.* *Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор* 21](#_Toc162096684)

[8.b. *Регистровани корисник је на потезу и уписује слово али не притиска дугме за потрвду* 21](#_Toc162096685)

[8.b.1. Све исто као у алтернативном сценарију 7.б сценарија 2. 21](#_Toc162096686)

[*8.b.1.1.* *Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује одговор* 21](#_Toc162096687)

[*8.b.1.2.* *Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор* 21](#_Toc162096688)

[*8.c.* *Регистровани корисник је на потезу и не уписује слово* 21](#_Toc162096689)

[*8.c.1.* Све исто као у алтернативном сценарију 7.ц сценарија 2. 21](#_Toc162096690)

[*8.c.1.1.* *Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор* 21](#_Toc162096691)

[*8.c.1.2.* *Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор* 21](#_Toc162096692)

[*8.d.* *Регистровани корисник није на потезу и исправно погађа задату реч другог играча* 21](#_Toc162096693)

[*8.e.* *Регистровани корисник није на потезу и погађа реч другог играча али не потврђује свој одговор* 22](#_Toc162096694)

[*9.a.* *Регистровани корисник је победник првог меча* 22](#_Toc162096695)

[*9.a.1.1.* *Регистровани корисник је победник другог меча* 22](#_Toc162096696)

[i.i. *Регистровани корисник је победник турнира* 22](#_Toc162096697)

[i.ii. *Регистровани корисник је губитник турнира* 22](#_Toc162096698)

[*9.a.1.2.* *Регистровани корисник није победник другог меча* 23](#_Toc162096699)

[*9.b.* *Регистровани коринсник није победник првог меча* 23](#_Toc162096700)

[3.2. Посебни захтеви 23](#_Toc162096701)

[3.3. Предуслови 23](#_Toc162096702)

[3.4. Последице 23](#_Toc162096703)

[4. Сценарио бирања прегледа профила од стране регистрованог корисника 24](#_Toc162096704)

[4.1. Ток догађаја 24](#_Toc162096705)

[*4.1.1.* *Регистровани корисник врши преглед профила* 24](#_Toc162096706)

[4.2. Посебни захтеви 24](#_Toc162096707)

[4.3. Предуслови 24](#_Toc162096708)

[4.4. Последице 24](#_Toc162096709)

# Увод

## Резиме

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

## Намена документа и цилјне 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.

## Референце

1. Пројектни задатак

## Отворена питања

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Опис | Решење |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 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.

## Ток догађаја

### 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.

### Регистровани корисник исправно уноси поступак решења и потврђује свој одговор

Корисник помоћу основних операција и помоћних бројева налази број што ближи циљном броју.

Затим, уноси свој поступак притискајући одговарајуће дугмиће за помоћне бројеве и дугмиће са математичким операцијама.

Корисник притиска дугме „Потврди“/тастер Ентер пре него што време истекне.

Након истека времена, на екрану се исписује порука колико је који играч освојио поена.

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.

### Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена

Корисник помоћу основних операција и помоћних бројева налази број што ближи циљном броју.

Затим, уноси свој поступак притискајући одговарајуће дугмиће за помоћне бројеве и дугмиће са математичким операцијама пре него што време истекне

Након истека времена, на екрану се исписује порука да регистровани играч има нула освојених поена, као и број поена које је освојио други играч.

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.

### Регистровани корисник неисправно уноси свој одговор

Корисник помоћу основних операција и помоћних бројева налази број што ближи циљном броју.

Корисник приликом уноса свог поступка притискањем дугмића врши неисправан унос и притиска дугме за потврду.

Након истека времена, на екрану се исписује порука да регистровани играч има нула освојених поена, као и број поена које је освојио други играч.

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.

* + - 1. На страници се приказује друга игра „Скок на мрежу“. Регистровани корисник види дугме за потврду, тајмер, текст питања и поље у ком уписује одговор.

### Регистровани корисник исправно одговара на питање

Корисник на основу постављеног питања уноси број у поље за одговор.

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

Након истека времена, на екрану се приказује који ирач односи поене и наставља се даље игра.

### Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена

Корисник на основу постављеног питања уноси број у поље за одговор пре истека времена, али не притиска дугме за потврду.

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 не уноси одговор

Корисник не уписује ништа у текстуално поље за одговор.

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

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 не уноси одговор и не потврђује га

Корисник не уписује ништа у текстуално поље за одговор.

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.а-4.д). Након истека десетог питања, исписује се за сваког играча коначан број освојених поена у игри и наставља се у трећу игру.

* + - 1. На екрану се приказује трећа игра „Паукова шифра“, на ком корисник види тајмер, дугме за потврду и пет поља за унос слова које погађа.

### Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова

Корисник уноси једно слово у текстуално поље.

Након уноса слова, притиска дугме за потврду/тестер Ентер.

Поступак понавља и за остала четири слова, тако да их унесе свих пет пре истека времена.

Након истека времена исписује му се информација да ли је слово на свом месту.

### Регистровани корисник је на потезу и не уноси ниједно слово

Корисник не уписује ниједно слово у текстуална поља.

Након истека времена, не исписује му се ништа од информација о позицији слова.

### Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова али не потврђује одговор

Корисник уноси једно слово у текстуално поље.

Након уноса слова, регистровани играч притиска дугме за потврду/тастер Ентер.

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.

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.а.-5.ц).

### Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча и потврђује свој одговор

Други играч је покушао да погоди задату реч бирајући по једну од опција алтернативних сценарија (5.а-5.ц), али није успео.

Регистровани корисник понавља поступак из алтернативног сценарија 5.а.

Након истека времена на екрану се исписује колико је који играч освојио поена.

### Регистровани корисник није на потезу и не уноси ниједно слово док покушава да погоди задату реч другог играча

Други играч је покушао да погоди задату реч бирајући по једну од опција алтернативних сценарија (5.а-5.ц), али није успео.

Регистровани играч понавља поступак из алтернативног сценарија 5.б.

Након истека времена на екрану се исписује колико је који играч освојио поена.

### Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча

Други играч је покушао да погоди задату реч бирајући по једну од опција алтернативних сценарија (5.а-5.ц), али није успео.

Регистровани играч понавља поступак из алтернативног сценарија 5.ц.

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.

* + - 1. 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*.*

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

Корисник кликом миша селектује појам из леве колоне, након чега кликне на одговарајући појам из десне колоне.

Корисник понавља поступак на исти начин и са преосталим појмовима.

На крају притиска дугме за потврду/тастер Ентер пре истека времена.

Након истека времена, приказују му се освојени поени.

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

Корисник кликом миша селектује појам из леве колоне, након чега кликне на одговарајући појам из десне колоне.

Корисник понавља поступак али не за све појмове, већ неке остави неповезане.

Корисник затим притисне дугме за потврду/тастер Ентер пре истека времена.

Након истека времена, на екрану му се приказују освојени поени на основу спојених појмова.

### Регистровани корисник је на потезу али није спојио ниједан појам и притиска дугме за потврду

Корисник за време истицања времена не притиска ниједан појам из леве колоне не спајајући ниједан појам.

Пре истека времена притиска дугме за потврду/тастер Ентер.

Након истека времена, кориснику се приказује нула освојених поена.

### Регистровани корисник је на потезу и не притиска дугме за потврду

Корисник током истицања времена бира један од три алтернативна сценарија (6.а-6.ц) уз измену да не притиска дугме за потврду/тастер Ентер.

Након истека времена кориснику се приказује нула освохјених поена.

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

### Регистровани корисник није на потезу и успешно спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду

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.

### Регистровани корисник није на потезу и не спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду

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

### Регистровани корисник није на потезу и не спаја ниједан појам које други играч није спојио и притиска дугме за потврду

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

### Регистровани корисник је на реду да повеже преостале појмове другог играча али не притиска дугме за потврду

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.

* + - 1. 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.

### Регистровани корисник је на потезу и исправно уписује слово

Корисник уписује слово у текстуално поље за унос одговора

Корисник притиска дугме за потврду пре истека времена.

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

### Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор

Корисник уноси реч у поље за унос коначног решења

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

Исписује му се информација да ли је погодио задату реч.

### Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор

Корисник уноси реч у поље за унос коначног решења

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

### Регистровани корисник је на потезу и уписује слово али не притиска дугме за потрвду

Корисник уписује слово у текстуално поље.

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

### Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује одговор

Све исто као у сценарију 7.а.3.1.

### Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор

Све исто као у сценарију 7.а.3.2.

### Регистровани корисник је на потезу и не уписује слово

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

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

### Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор

Све исто као у сценарију 7.а.3.1.

### Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор

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).

### Регистровани корисник није на потезу и исправно погађа задату реч другог играча

Све исто као у сценарију 7.а.3.1.

### Регистровани корисник није на потезу и погађа реч другог играча али не потврђује свој одговор

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.

* + - 1. 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.

## Посебни захтеви

Нема.

## Предуслови

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

## Последице

Резултат окршаја се бележи у базу података.

# 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.

## Ток догађаја

### 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. Ирачу 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.

### Регистровани корисник исправно уноси поступак решења и потврђује свој одговор

Све исто као у алтернативном сценарију 3.а сценарија 2.

### Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена

Све исто као у алтернативном сценарију 3.б сценарија 2.

### Регистровани корисник неисправно уноси свој одговор

Све исто као у алтернативном сценарију 3.ц сценарија 2.

* + - 1. На страници се приказује друга игра „Скок на мрежу“. Регистровани корисник види дугме за потврду, тајмер, текст питања и поље у ком уписује одговор.

### Регистровани корисник исправно одговара на питање

Све исто као у алтернативном сценарију 4.а сценарија 2.

### Регистровани корисник не потврђује свој одговор пре истека времена

Све исто као у алтернативном сценарију 4.б сценарија 2.

### Регистровани корисник не уноси одговор

Све исто као у алтернативном сценарију 4.ц сценарија 2.

### Регистровани корисник не уноси одговор и не потврђује га

Све исто као у алтернативном сценарију 4.д сценарија 2.

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

* + - 1. На екрану се приказује трећа игра „Паукова шифра“, на ком корисник види тајмер, дугме за потврду и пет поља за унос слова које погађа.

### Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова

Све исто као у алтернативном сценарију 5.а сценарија 2.

### Регистровани корисник је на потезу и не уноси ниједно слово

Све исто као у алтернативном сценарију 5.б сценарија 2.

### Регистровани корисник је на потезу и исправно уноси слова али не потврђује одговор

Све исто као у алтернативном сценарију 5.ц сценарија 2.

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

### Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча и потврђује свој одговор

Све исто као у алтернативном сценарију 5.д сценарија 2.

### Регистровани корисник није на потезу и не уноси ниједно слово док покушава да погоди задату реч другог играча

Све исто као у алтернативном сценарију 5.е сценарија 2.

### Регистровани корисник није на потезу и исправно покушава да погоди задату реч другог играча

Све исто као у алтернативном сценарију 5.ф 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.д-6.ф), након чега се наставља на наредну игру/партију.

* + - 1. 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*.*

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

Све исто као у алтернативном сценарију 6.а сценарија 2.

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

Све исто као у алтернативном сценарију 6.б сценарија 2.

### Регистровани корисник је на потезу али није спојио ниједан појам и притиска дугме за потврду

Све исто као у алтернативном сценарију 6.ц сценарија 2.

### Регистровани корисник је на потезу и не притиска дугме за потврду

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.

### Регистровани корисник није на потезу и успешно спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду

Све исто као у алтернативном сценарију 6.е сценарија 2.

### Регистровани корисник није на потезу и не спаја све појмове које други играч није спојио и притиска дугме за потврду

Све исто као у алтернативном сценарију 6.ф сценарија 2.

### Регистровани корисник није на потезу и не спаја ниједан појам које други играч није спојио и притиска дугме за потврду

Све исто као у алтернативном сценарију 6.г сценарија 2.

### Регистровани корисник је на реду да повеже преостале појмове другог играча али не притиска дугме за потврду

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.

* + - 1. 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.

### Регистровани корисник је на потезу и исправно уписује слово

Све исто као у алтернативном сценарију 7.а сценарија 2.

### Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор

Све исто као у алтернативном сценарију 7.а.3.1 сценарија 2.

### Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор

Све исто као у алтернативном сценарију 7.а.3.2 сценарија 2.

### Регистровани корисник је на потезу и уписује слово али не притиска дугме за потрвду

### Све исто као у алтернативном сценарију 7.б сценарија 2.

### Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује одговор

Све исто као у сценарију 8.а.1.1.

### Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор

Све исто као у сценарију 8.а.1.2.

### Регистровани корисник је на потезу и не уписује слово

### Све исто као у алтернативном сценарију 7.ц сценарија 2.

### Регистровани корисник исправно погађа реч и потврђује свој одговор

Све исто као у сценарију 8.а.1.1.

### Регистровани корисник погађа реч и не потврђује одговор

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).

### Регистровани корисник није на потезу и исправно погађа задату реч другог играча

Све исто као у сценарију 8.а.1.1.

### Регистровани корисник није на потезу и погађа реч другог играча али не потврђује свој одговор

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.

* + - 1. Регистрованом кориснику се на екрану приказује колико је који играч укупно освојио поена, као и ко је победник.

### Регистровани корисник је победник првог меча

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.

### Регистровани корисник је победник другог меча

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

### Регистровани корисник је победник турнира

На крају последњег, трећег меча, кориснику се исписује порука да је победник турнира, као и број укупно освојених поена сваког корисника.

Након прегледа освојених поена, корисник притиска дугме за повратак, која га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

### Регистровани корисник је губитник турнира

Регистрованом кориснику се приказују укупно освојени поени оба корисника.

Након прегледа освојених поена, корисник притиска дугме за повратак, која га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

### Регистровани корисник није победник другог меча

Регистрованом кориснику се приказују укупно освојени поени оба корисника.

Након прегледа освојених поена, корисник притиска дугме за повратак, која га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

### Регистровани коринсник није победник првог меча

Регистрованом кориснику се приказују укупно освојени поени оба корисника.

Након прегледа освојених поена, корисник притиска дугме за повратак, која га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

## Посебни захтеви

Нема.

## Предуслови

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

## Последице

Резултат турнира се бележи у базу података.

# 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.

## Ток догађаја

### 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, назив титуле на основу освојених трофеја, позицију на ранг листи, као и број освојених поена на окршајима.
      4. Након што заврши преглед профила, корисник притиска дугме „Назад“, које га враћа на почетну страницу регистрованог корисника.

## Посебни захтеви

Нема.

## Предуслови

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

## Последице

Нема.