Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

FINTA.COM

**СПЕЦИФИКАЦИЈА СЛУЧАЈА УПОТРЕБЕ ФУНКЦИОНАЛНОСТИ ИГРАЊА ТИМСКОГ МЕНАЏЕРА**

**Верзија 1.0**

**-Црне Лисице-**

**Историја измена**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Кратак опис** | **Аутор** |
| **22.03.2022.** | **1.0** | **Први документ** | **Урош Берић** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Увод**
   1. **Резиме**

Сваки корисник веб сајта Finta.com има право да се опроба у улози менаџера и конструише свој тим од једанаест играча. Само регистрованим корисницима ће тимови бити запамћени.

* 1. **Намена документа и циљне групе**

Документ ће користити сви чланови пројектног тима у реализацији пројекта, а може се користити и при писању упутства за употребу.

* 1. **Референце**
* Пројектни задатак
* Упутство за писање спецификације сценарија употребе функционалности
  1. **Отворена питања**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Опис | Решење |
| 1 | Да ли регистровани корисници могу да виде колико им је добар тим у односу на тимове осталих регистрованих корисника (мисли се на ранг табелу)? |  |
| 2 | Да ли корисници могу да изаберу било ког играча или имају ограничен избор у односу на неке друге факторе? |  |
|  |  |  |

1. **Сценарио играња тимског менаџера**
   1. **Кратак опис**

Корисници имају могућност да саставе свој “тим снова” и виде колико су квалитетно саставили свој тим. Корисници немају приступ алгоритму и хеуристици по којој се рачуна квалитет тима како би кроз своју интуицију и размишљање покушали да саставе што бољи тим.

* 1. **Ток догађаја**

У наставку је описан ток догађаја при успешном и неуспешном прављењу тима.

* + 1. Корисник је успешно формирао тим
       - 1. Кориснику кликом на Be a team manager на главној страници апликације улази на страницу где игра улогу менаџера.
         2. Корисник претрагом у Search бару претражује име играча којег жели да убаци у тим. Напомена: Пуно име и презиме морају да се поклопе.
         3. Корисник кликом на дугме Add додаје играча у тим. Након додавања играча у тим кориснику се нуди дугме Remove које уклања играча из тима.
         4. Корисник је саставио тим од једанаест играча и на дну странице може да види статистику тима.
    2. Корисник није завршио формирање тима
       - 1. Кориснику кликом на Be a team manager на главној страници апликације улази на страницу где игра улогу менаџера.
         2. Корисник претрагом у Search бару претражује име играча којег жели да убаци у тим. Напомена: Пуно име и презиме морају да се поклопе.
         3. Корисник кликом на дугме Add додаје играча у тим. Након додавања играча у тим кориснику се нуди дугме Remove које уклања играча из тима.
         4. Корисник још није скупио једанаест играча у тиму тако да статистика није приказана.
    3. Корисник је неуспешно додао играча у тим
       - 1. Кориснику кликом на Be a team manager на главној страници апликације улази на страницу где игра улогу менаџера.
         2. Корисник претрагом у Search бару претражује име играча којег жели да убаци у тим. Напомена: Пуно име и презиме морају да се поклопе.
         3. Играч није додат у тим јер исти не постоји са потпуно идентичним именом у бази података. Корисник након овога има право да опет покуша да дода играча.
  1. **Посебни захтеви**

Нема.

* 1. **Предуслови**

Нема.

* 1. **Последице**

Корисник је направио тим чијом статистиком може да се похвали другим корисницима. Ранг табела тимова регистрованих корисника је и даље у фази планирања.