Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

finta.com

**СПЕЦИФИКАЦИЈА СЛУЧАЈА УПОТРЕБЕ ФУНКЦИОНАЛНОСТИ ПРАВЉЕЊА ШАМПИОНАТА**

**Верзија 1.0**

**Црне Лисице**

**Историја измена**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Кратак опис** | **Аутор** |
| **22.03.2022.** | **1.0** | **Првa верзија** | **Иван Цветић** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Увод**
   1. **Резиме**

Корисник има могућност да испроба игрицу прављења шампионата. Он може да селектује осам тимова, који ће се затим борити и одиграти мечеве по већ постојећим статистикама, а корисник може и да уложи токене у то да погоди који ће тим победити, на исти начин као што је то могуће и за сваки регуларан меч. Корисник може да бира и већ постојеће тимове, али и тимове које је он конструисао, уколико је регистрован.

* 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 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Сценарио прављења шампионата**
   1. **Кратак опис**

Корисник може да направи шампионат бирањем тимова, а да се тај шампионат затим аутоматски одигра. Он се одиграва по већ постојећим статистикама. Уколико је корисник регистрован, запамтиће се цео процес, а он може селектовати и тимове које је претходно направио у другој игрици.

* 1. **Ток догађаја**

У наставку је описан ток догађаја при успешном и неуспешном следу догађаја.

* + 1. Корисник је направио шампионат и није уложио токене
       - 1. Корисник добија празну таблу у коју може додавати тимове, тако што упише назив тима и врши претрагу у пољу намењеном за то.
         2. Након избора свих тимова, корисник притиска дугме за одигравање мечева.
         3. Кориснику се приказује резултат његовог шампионата.
    2. Корисник је направио шампионат и уложио токене

(a) Корисник добија празну таблу у коју може додавати тимове, тако што упише назив тима и врши претрагу у пољу намењеном за то.

(b) Након избора свих тимова, корисник притиска дугме за одигравање мечева, а пре тога улаже одређену количину токена у произвољни тим.

(c) Кориснику се приказује резултат његовог шампионата.Корисник нема довољно токена

(d) Корисник добија или губи токене на основу резултата и улога.

* 1. **Посебни захтеви**

Нема.

* 1. **Предуслови**

Нема, али да би се запамтили резултати корисник мора да буде улогован.

* 1. **Последице**

Корисник увећава или смањује број расположивих токена. Кориснику се памте резултати ако је улогован.