Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

finta.com

**СПЕЦИФИКАЦИЈА СЛУЧАЈА УПОТРЕБЕ ФУНКЦИОНАЛНОСТИ УЛАГАЊА ОПКЛАДЕ**

**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**

Регистровани корисник има могућност да уложи расположиве токене у опкладу на одређени тим на утакмици која је у току или тек предстоји. У случају да изгуби, губи уложене токене, а у случају да победи, добија додатне токене у складу са објављеним квотама које ће видети приликом улагања.

* 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 | Колики је највећи могући улог? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Сценарио додавања и прегледа омиљених активности**
   1. **Кратак опис**

Регистровани корисник на страници датог меча може извршити опкладу. Опкладу врши тако што селектује на који тим жели да се клади, и затим унесе количину токена које жели да уложи. Након завршетка утакмице, у случају да изгуби, губи уложене токене, а у случају да победи, добија додатне токене у складу са објављеним квотама које ће видети приликом улагања.

* 1. **Ток догађаја**

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

* + 1. Корисник је ушао на страницу неког меча и успешно улаже новац, а исход је успешан.
       - 1. На дну екрана корисник види дугмиће на којима је назив тима и квота да ће тај тим победити. Кликом на дугме корисник бира на који ће тим ставити опкладу.
         2. Корисник у поље намењено за то уноси количину токена које жели да уложи.
         3. Корисник чека крај утакмице да би знао коначан резултат.
         4. Корисник осваја добитак јер је уложио токене у победнички тим.
    2. Корисник успешно улаже новац, али не осваја добитак

(a) На дну екрана корисник види дугмиће на којима је назив тима и квота да ће тај тим победити. Кликом на дугме корисник бира на који ће тим ставити опкладу.

(b) Корисник у поље намењено за то уноси количину токена које жели да уложи.

(c) Корисник чека крај утакмице да би знао коначан резултат.

(d) Корисник не осваја добитак јер је уложио токене у губитнички тим.

* + 1. Корисник нема довољно токена

(a) На дну екрана корисник види дугмиће на којима је назив тима и квота да ће тај тим победити. Кликом на дугме корисник бира на који ће тим ставити опкладу.

(b) Корисник у поље намењено за то уноси количину токена које жели да уложи.

(c) Корисник нема довољно токена, и приказује му се порука која то говори. Он може одабрати мању количину токена, па покушати поново.

* 1. **Посебни захтеви**

Нема.

* 1. **Предуслови**

Корисник мора да буде регистрован.

* 1. **Последице**

Корисник увећава или смањује број расположивих токена.