ISPRAVKE DEFEKATA

Tim Simketove pčelice

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Spisak defekata i otvorenih pitanja**  **V - veci, M - manji, O - otvorena pitanja**  **Nap - napomena: O=Opste, S=Specificne 🡫** | | | | | | | |
| **#** | **ID** | **Lok** | **Opis** | **V** | **M** | **O** | **Rešenje** |
| 1 |  | SSU Korišćenje globalnog chat-a | Možda je pametno uvesti opomenu pred ukidanje chat-a korisniku, odnosno banovanja sa istog |  |  | X | Pretpostavka je da će moderatori imati priliku da upute opomenu igraču ili preko globalnog chata ili preko privatne pošte |
| 2 |  | SSU Korišćenje private pošte | Potencijalno napraviti nekakav vid obaveštenja da bi se videlo koji je korisnik online a koji ne. |  |  | X | Ne bi trebalo da to ko je online ili ne utiče na korišćenje privatne pošte, ali ova funkcionalnost bi mogla da posluži u globalnom chat-u. |
| 3 |  | SSU Registracija.doc | Prilikom unosa sifre, sifra je vidljiva. |  |  | X | Promenjen tip inputa u prototipu. |
| 4 |  | SSU Trgovina.doc | Tačka E, F, G. SSU se ne poklapa sa prototipom, nije moguće ući u prikaz trgovniske stanice da bi se video predlog drugih igrača za trgovinu. |  |  | X | Stranica je dodata u prototip. |
| 5 |  | SSU Trgovina.doc | Tačka F. Kada igrač odbije predlog, server ne bi trebao da vraća suspendovane resurse predlagaču odmah, već da postoji vreme čekanja isporuke dok se resursi vraćaju, kao u slučaju kada bi igrač prihvatio ponudu. |  |  | X | Ideja je da su ti resursi još uvek kod igrača, ali su rezervisani za slučaj da drugi igrač prihvati ponudu kako bi razmena odmah počela. U slučaju da drugi igrač odbije ponudu za trgovinu, resursi se odmah vraćaju igraču jer oni nikad nisu ni bili poslati bilo gde, već samo rezervisani za slučaj prihvaćenog zahteva. |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |