

# IEEE STANDARD 1016: Software Design Specification

The Software Design Specification (SDS) sections provide you with guidelines related to the structure and the contents of SDS document. The Software Design Specification document includes at least these sections.

## The Software Design Specification Outline

### 1. Introduction

#### 1.1 Purpose of this document

Ovaj SDS document napravljen je sa ciljem da detaljno obrazloži arhitekturu i dizajn *WordGuesser* igre. Dokument olakšava komunikaciju i razumevanje sistema pružajući brojne poglede na dizajn sistema.

#### 1.2 Scope of the development project

SDS pokazuje kako dizajn ispunjava funkcionalne I nefunkcionalne zahteve zabeležene u SRS dokumentu. Dokument će programerima pružiti okvir kroz opisivanje komponenti visokog nivoa arhitekture, podsistema, dizajna baze podataka I algoritama. To se postiže dijagramima arhitekture, sekvenci, klasa, komponenti I slično.

#### 1.3 Definitions, acronyms, and abbreviations

Be sure to alphabetize!

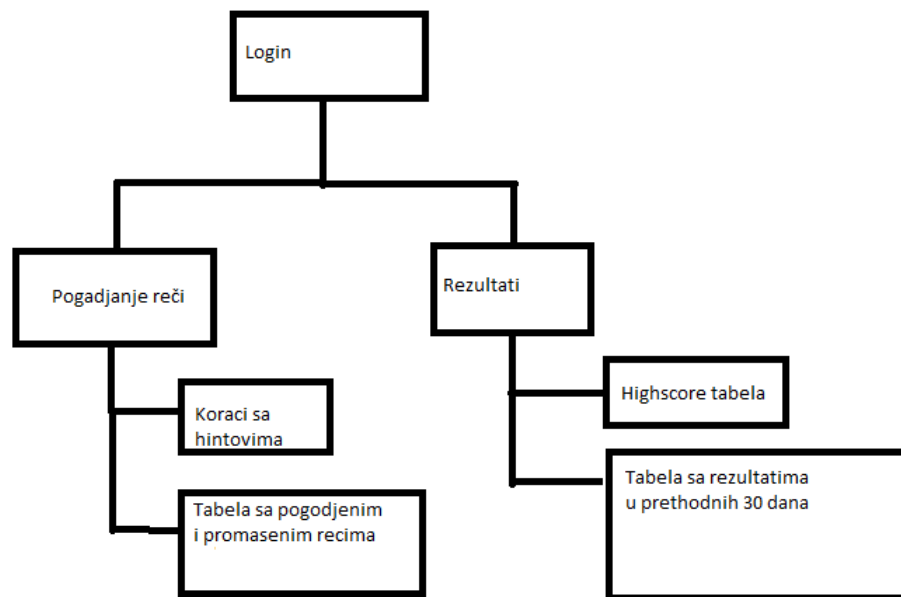
#### 1.4 References

This section will include technical books and documents related to design issues. Be certain that the references you give are complete and in the appropriate format.

#### 1.5 Overview

Igra funkcioniše tako što korisnik za zadatak ima da pogodi nasumičnu reč uz 5 pomoćnih objašnjenja. Objašnjenja izlaze jedno po jedno I korisnik po objašnjenju ima jednu priliku da pogodi reč. Što više koraka iskoristi korisnik, to će dobiti manje poena(od 5 do 1 respektivno). Korisnik pogađa 5 reči I može ostvariti 25 poena maksimalno. Poeni se upisuju u tabelu zajedno sa poenima drugih igrača. Korisnik može da igra jednom dnevno I prati svakog dana koliko je poena imao tog I prethodnih dana. Da bi korisnik koristio aplikaciju, potrebno je da se registruje I uloguje pri svakom korišćenju. Username svakog korisnika mora da se razlikuje kako bi se username-u pamtili rezultati.

### 2. System architecture description



## 2.1 Overview of modules / components

Login modul služi da obezbedi login I registraciju na sistem.

Pogadjanje reči sa svojim podmudila omogućuje sve funkcionalnosti koje su opisane I koje su potrebne za rad igre.

Rezultati modul sa svojim podmudila daje korisniku uvid u svoje rezultate kao I rezultate najboljih u danu gledanja.

## 2.2 User interface issues

Korisnik se pre svega registruje unosom e-mail adrese, username-a i šifre. Kasnije se može ulogovati uz pomoć username-a i šifre. Ukoliko korisnik nije ispunio dnevnu igru njemu se prikazuje polje za unos reči, lista koja se popunjava pojašnjenjima reči i dugme za testiranje unešene reči. Ukoliko korisnik pogodi reč, dobija poene za tu reč I prelazi na novu, ukoliko pogreši izlazi mu poruka koja ga obaveštava da nije pogodio reč I prelazi na sledeći korak(ako je u pitanju bio poslednji korak onda prelazi na sledeću reč I dobija 0 poena za tu rundu). Nakon završetka korisnik dobija svoj rezultat, koje reči je pogodio I koje promašio, kao I tabelu za dati dan. Kada se korisnik uloguje ima priliku da izaberu karticu "Rezultati" gde može videti tablicu sa najboljim rezultatima tog dana kao I svoje rezultate do 30 dana u nazad. Kada završi korisnik se izloguje sa naloga I neće moći da igra do sledećeg dana.

### 3. Detailed description of components

#### 3.1 GUI

Ova komponenta predstavlja ono što korisnik može da vidi pri otvaranju aplikacije

#### 3.2 Authentication

Ova komponenta omogućuje registraciju i login korisniku kako bi mogao da prati svoje i rezultate drugih, bez ovoga korišćenje softvera nije moguće.

#### 3.3 WordGuess

Ova komponenta predstavlja upisivanje korisnikove reči u polje i pogađanje da li je ona reč koja se traži

#### 3.4 Hint

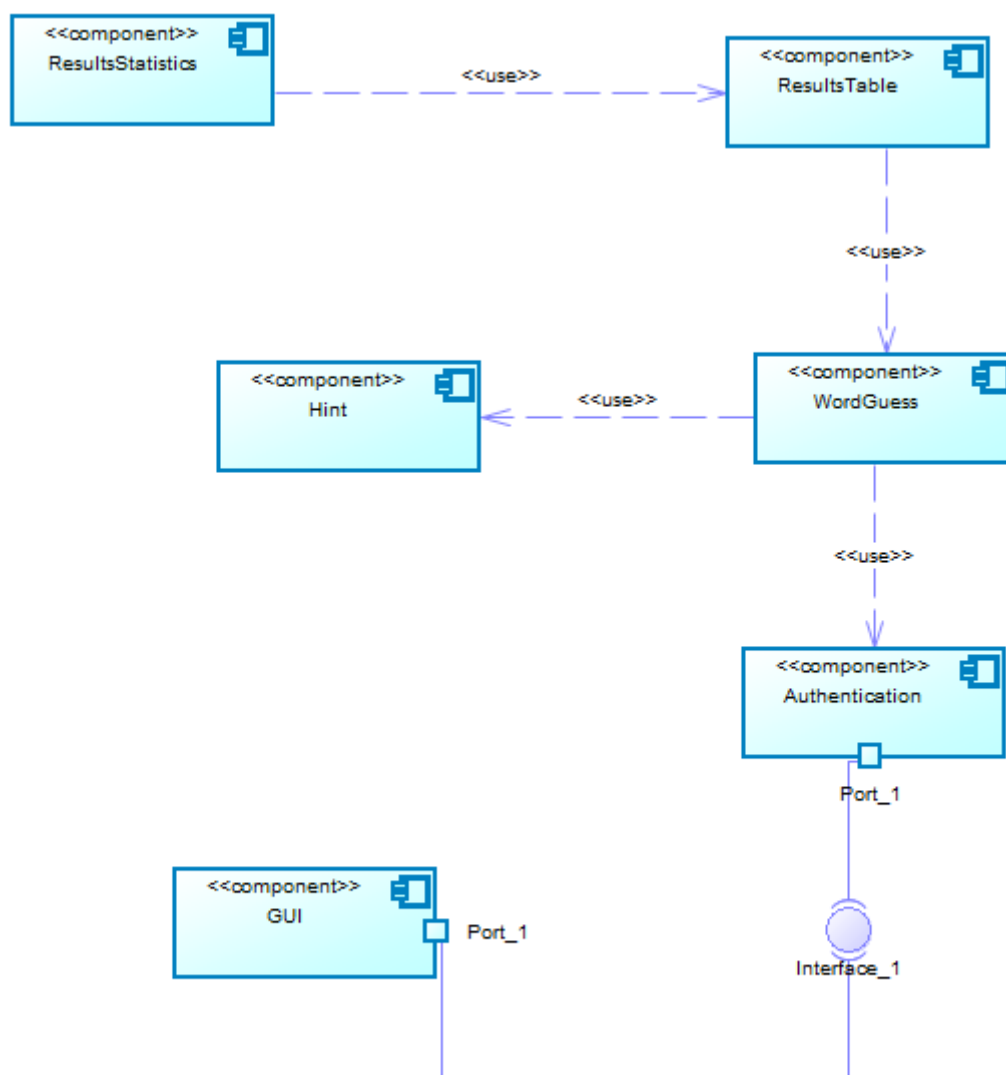
Ova komponenta daje korake prethodnoj komponenti kako bi upotpunila igru.

#### 3.5 ResultsTable

Ova komponenta koristi rezultate igrača tog dana i prikazuje najbolje da bi korisnik video kako je prošao.

#### 3.6 ResultsStatistics

Ova komponenta je za korisnika lično gde on može videti rezultate za prethodnih 30 igara kao i statistiku koliko je reči pogodio.



4.0 Detailed description of classes

