

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Projekat

**Brain Puzzles**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**igre Mozgic**

Verzija 1.0

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Opis	Autori
26.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Teodor Delibašić

# Sadržaj

<b>Uvod .....</b>	<b>4</b>
Rezime .....	4
Namena dokumenta .....	4
<b>Scenario igre Mozgic .....</b>	<b>5</b>
Opis.....	5
Tok događaja.....	5
Posebni zahtevi.....	6
Preduslovi .....	6
Posledice .....	6

## **1. Uvod**

### **1.1 Rezime**

Definisanje scenarija slučaja upotrebe kada korisnik igra igru Mozgić.

### **1.2 Namena dokumenta**

Objašnjenje mogućih koraka koji se dešavaju kada korisnik igra igru Mozgić. Cilj dokumenta je pokrivanje svih slučajeva radi lakše implementacije, ali takođe može poslužiti i kao uputstvo za igru.

## 2. Scenario igre Mozgić

### 2.1 Opis

Ovu igru mogu igrati Srebrni i Zlatni korisnik. Poenta igre je da korisnik pogodi nasumično generisanu kombinaciju koje se sastoji od četiri znaka. Postoji šest različitih znakova koji mogu da se pojave više puta u kombinaciji. Korisnik ima 90 sekundi, odnosno 6 pokušaja, a posle svakog pokušaja saznaje koliko je blizu traženoj kombinaciji.

### 2.2 Tok događaja

#### 2.2.1 Uspešno igranje igre

1. Tačna kombinacija se generiše nasumično i korisnik ima 90 sekundi, odnosno 6 pokušaja, da je pogodi.
2. Korisnik klikom na odgovarajuću vrstu znaka stavlja taj znak na prvo slobodno mesto u trenutnom pokušaju.
  1. Ne postoji više slobodnih mesta, pa se ništa ne dešava.
3. Korisnik nije zadovoljan izborom nekog znaka u svojoj kombinaciji, pa klikom na to polje briše znak i vraća se na prethodni korak.
4. Zadovoljan je kombinacijom u trenutnom pokušaju, pa klikće dugme Submit i prelazi na peti korak.
  1. Nije popunio sva četiri polja u kombinaciji, pa se ništa ne dešava i vraća se na drugi korak.
5. Korisniku se ispisuje broj znakova koji se nalaze na dobrom mestu i broj znakova koji se nalaze u dobitnoj kombinaciji, ali nisu postavljeni na dobro mesto.
  1. Korisnik je pogodio sve znakove i stavio ih na dobro mesto, pa u zavisnosti od broja pokušaja u ovoj igri dobija odgovarajući broj poena i prelazi na sledeći korak. Broj dobijenih poena po broju pokušaja – pokušaji 1, 2, 3 ili 4 nose 20 poena; pokušaj 5 nosi 15 poena; pokušaj 6 nosi 10 poena.
  2. Korisnik nije pogodio kombinaciju.
    - i. Nije iskoristio svih šest pokušaja, pa se vraća na drugi korak.
    - ii. Iskoristio je svih šest pokušaja, dobija 0 poena i prelazi na sledeći korak.
6. Korisniku se na trenutni broj poena u partiji dodaje broj poena iz igre Mozgić.
  1. Igra Mozgić je jedina koja je korisniku preostala u trenutnoj partiji, pa se partija završava i korisnik se vraća na Dashboard.
    - i. Ukoliko je korisnik srebrni, proverava se da li ima dovoljan broj poena za prelazak na sledeći nivo.
    - ii. Ukoliko je korisnik ostvario svoj novi najbolji rezultat, taj njegov rezultat se upisuje na rang listu, odnosno menja se stari.
  2. Korisniku je preostalo još igara u trenutnoj partiji, odnosno partija se nastavlja i korisnik se vraća na ekran za izbor igre.

### **2.2.2 Dodatni scenariji**

1. Tokom bilo kog koraka osim šestog, korisnik klikće dugme Sign Out, pri čemu se vraća na početni ekran (može da se uloguje, registruje, ili uđe kao gost). Partija, samim tim i igra, se završava. Rezultat se ne pamti u bazi, odnosno poništava se.
2. Tokom bilo kog koraka osim prvog i šestog, moguće je da korisniku istekne vreme predviđeno za ovu igru (90 sekundi), te korisnik nije uspeo u ovoj igri da osvoji poene i odlazi na korak šest.

### **2.3 Posebni zahtevi**

Nema posebnih zahteva.

### **2.4 Preduslovi**

Korisnik se nalazi u partiji u kojoj nije ranije igrao ovu igru i kliknuo je dugme da se igra započne.

### **2.5 Posledice**

Korisnik je odigrao igru i prikupio određen broj poena i neće moći više da je igra u okviru trenutne partije.