

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Projekat

Brain Puzzles

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
dodavanja teme za igru Fight List**

Verzija 1.0

Istorija izmena

| Datum | Verzija | Opis | Autori |
|------------|---------|--------------------|-----------------|
| 24.3.2022. | 1.0 | Inicijalna verzija | Lana Jevremović |
| | | | |
| | | | |

Sadržaj

| | |
|--|----------|
| Uvod | 4 |
| Rezime | 4 |
| Namena dokumenta | 4 |
| Scenario dodavanja nove teme za igru Fight List | 5 |
| Opis..... | 5 |
| Tok događaja..... | 5 |
| Posebni zahtevi..... | 6 |
| Preduslovi | 6 |
| Posledice | 6 |

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija slučaja upotrebe kada korisnik (Admin) želi da doda novu temu u igru Fight List.

1.2 Namena dokumenta

Navođenje i bolje razumevanje konkretnih koraka koji se sprovode prilikom dodavanja nove teme kako bi, kad se dođe do implementacije, bilo što manje nerazrešenih problema.

2. Scenario dodavanja nove teme za igru Fight List

2.1 Opis

Administratori mogu da dodaju novu temu u igri Fight List. Ukoliko odabere tu opciju na Dashboardu, odlazi na stranicu za dodavanje teme koja se sastoji od 4 polja. Prvo polje namenjeno je za definisanje nove teme, drugo polje za odgovore koji vrede 3 poena, treće polje za odgovore koji vrede 2 poena i četvrto za odgovore od 1 poen. Korisnik sam bira kojim odgovorima će dodeliti 3, kojima 2 i kojima 1 poen. Postoji tačno određen format po kom se pišu odgovori i koje je neophodno ispoštovati (pravila su napisana na stranici- različiti odgovori u okviru jednog polja se razdvajaju sa ';').

2.2 Tok događaja

Uspešno dodavanje teme

1. Korisnik (admin) upisuje u prvo polje ime teme koju želi da doda u igru.
2. Korisnik, poštujući pravilo da se odgovori u okviru istog polja, koji vrede isti broj poena, odvajaju sa ';', upisuje odgovore koji vrede 3 poena.
3. Zatim, poštujući ista pravila iz drugog koraka, upisuje one odgovore koji vrede 2 poena.
4. Poslednje polje popunjava na isti način odgovorima od 1 poen.
5. Klikće Submit, čime se teme i odgovori pamte u bazu.
6. Završio je sa dodavanjem tema i klikće na dugme Dashboard, koje ga vodi na stranicu odakle može da startuje partiju, pogleda rang listu i slično.

Dodatni scenariji

1a, 2a, 3a, 4a, 5a. Korisnik u bilo kom trenutku može kliknuti Sign out/Dashboard, čime će napustiti ovu stranicu i neće se zapamtiti u bazi ono što je do tada napisao.

1b, 2b, 3b, 4b. Korisnik pokušava da klikne Submit pre nego što je popunio sve što je bilo neophodno (tema je obavezna kao i bar jedno polje sa bar jednim odgovorom)

1b1, 2b1. Ne submituje se, već se čeka ispravno popunjena forma, odnosno korak 1, 2, 3 ili 4.

6a. Korisnik klikće Sign out, čime odlazi sa ove stranice, ali su se pitanja i odgovori već sačuvali u bazi.

6b. Korisnik želi da doda još tema, odnosno počinje ponovo od prvog koraka.

2.3 Posebni zahtevi

Razdvajanje odgovora u okviru istog polja sa ';'.

Ne smeju se ostaviti sva polja prazna, kao ni samo prvo polje popunjeno, dakle tema mora biti upisana i bar još jedno polje.

2.4 Preduslovi

Korisnik je administrator.

Došao je preko Dashboarda na stranicu za dodavanje nove teme.

2.5 Posledice

U bazu su zabeleženi nova tema i novi odgovori koji se od tog trenutka mogu pojaviti u igri.