

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Projekat
Brain Puzzles

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
dodavanja pitanja za igru Ko zna zna**

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 novog pitanja za igru Ko zna zna	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 novo pitanje u igru Ko zna zna.

1.2 Namena dokumenta

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

2. Scenario dodavanja novog pitanja za igru Ko zna zna

2.1 Opis

Korisnici koji su administratori imaju prava da dodaju pitanja i odgovore u igri. Kada odabere opciju za dodavanje novog pitanja, nalazi se na stranici gde postoje dva polja, jedno u koje treba upisati pitanje i drugo u koje treba upisati traženi odgovor.

2.2 Tok događaja

Uspešno dodavanje pitanja

1. U prvo polje, namenjeno za postavku pitanja, korisnik upisuje novo pitanje.
2. U drugo polje upisuje željeni odgovor na postavljeno pitanje, jedini odgovor koji će se bodovati kao tačan.
3. Klikće Submit, čime se pitanje i odgovor dodaju u bazu.
4. Završio je sa dodavanjem pitanja i klikće na dugme Dashboard, koje ga vodi na stranicu odakle može da startuje igre, doda novu temu i slično.

Dodatni scenariji

1a, 2a, 3a. 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. Korisnik pokušava da klikne Submit pre nego što je popunio oba polja.

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

4a. Korisnik klikće Sign out, čime odlazi sa ove stranice, ali su se pitanja i odgovori već sačuvali u bazu.

4b. Korisnik želi da nastavi da dodaje pitanja, odnosno vraća se na korak 1 i odatle nastavlja.

2.3 Posebni zahtevi

Oba polja popunjena.

2.4 Preduslovi

Korisnik je administrator.

Došao je preko Dashboarda na stranicu za dodavanje pitanja.

2.5 Posledice

U bazu je zabeleženo novo pitanje i novi odgovor koje se od tog trenutka može pojaviti tokom igranja igre.