

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Projekat
Brain Puzzles

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
igre Ko Zna Zna**

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Opis	Autori
26.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Teodor Delibašić

Sadržaj

Uvod.....	4
Rezime.....	4
Namena dokumenta.....	4
Scenario igre 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 igra igru Ko Zna Zna.

1.2 Namena dokumenta

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

2. Scenario igre Ko Zna Zna

2.1 Opis

Igru može igrati samo Zlatni korisnik. Igrač treba da odgovori na 10 pitanja, za svako ima 10 sekundi, a za svaki tačan odgovor dobija 5 poena, dok za svaki netačan dobija 2 negativna poena. Svako pitanje se bira nasumično iz baze, s tim da pitanja u okviru jedne igre ne mogu da se ponove.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Uspešno igranje igre

1. Pitanje se izvlači iz baze i korisnik ima 10 sekundi da odgovori na pitanje.
2. Korisnik kuca odgovor u polje za unos.
3. Kada želi, korisnik može da klikne dugme Enter ili pritisne isto na tastaturi.
4. Proverava se korisnikov odgovor.
 1. Ukoliko je odgovor tačan, korisnik dobija 5 poena.
 2. Ukoliko odgovor nije tačan, korisnik gubi 2 poena.
5. Ako pitanje nije bilo deseto, vraća se na prvi korak, u suprotnom prelazi se na sledeći korak.
6. Korisniku se na trenutni broj poena u partiji dodaje broj poena iz igre Ko Zna Zna, koji može biti i negativan.
 1. Igra Ko Zna Zna je jedina koja je korisniku preostala u trenutnoj partiji, pa se partija završava i korisnik se vraća na Dashboard.
 - i. 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 trenutno pitanje (10 sekundi), pa se prelazi na peti korak.

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.