

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

<b>Uvod .....</b>	<b>4</b>
Rezime .....	4
Namena dokumenta .....	4
<b>Scenario dodavanja nove teme za igru Fight List .....</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 (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 Submit, 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.