

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Projekat

Brain Puzzles

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

igre Fight List

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 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 igra igru Fight List.

1.2 Namena dokumenta

Objašnjenje scenarija do kojih može doći prilikom igre Fight List. Može poslužiti i kao uputstvo za igru.

2. Scenario igranja igre Fight List

2.1 Opis

Ovu igru mogu igrati sve vrste korisnika (Gost, Bronzani, Srebrni i Zlatni). Suština igre je da se na zadatu temu nabroji što više odgovora u 30 sekundi. Tema se dohvata nasumično iz baze na početku igre.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Uspešno igranje igre

1. Tema se dohvata iz baze podataka nasumično i otpočinje odbrojavanje 30 sekundi koliko korisnik ima da nabroji što više odgovora na temu.
2. Korisnik u polje za unos teksta kuca odgovor.
3. Kada želi, korisnik pritiska mišem dugme Enter ili pritiska to dugme na tastaturi.
 1. Odgovor se proverava u bazi i tačan je, te korisnik dobija odgovarajući broj poena u zavisnosti od retkosti odgovora (2, 4 ili 6).
 - i. Ne postoji više tačnih odgovora na zadatu temu i završava se igra. Prelazi se na korak 5.
 - ii. Postoji još odgovora i vraća se na korak 2, s tim da se tekst iz polja za unos briše.
 2. Odgovor nije tačan i ništa se ne dešava, korisnik može da izmeni odgovor, odnosno vraća se na 2. korak
4. Završio je sa odgovaranjem i klikće dugme Submit.
5. Korisniku se na trenutni broj poena u partiji dodaje broj poena iz igre Fight List.
 1. Igra Fight List je jedina koja je korisniku preostala u trenutnoj partiji, pa se partija završava.
 - i. Ukoliko korisnik nije gost ili zlatni, 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 petog, 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 petog, moguće je da korisniku istekne vreme predviđeno za ovu igru (30 sekundi). Osvojeni broj poena u ovoj igri je onaj u trenutku isteka vremena i odlazi se na korak 5.

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.