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 |
| 13.4.2022. | 1.1 | Ispravka greške u kucanju | Veljko Selaković |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

**Uvod4**

Rezime4

Namena dokumenta4

**Scenario dodavanja nove teme za igru Fight List5**

Opis5

Tok događaja5

Posebni zahtevi6

Preduslovi6

Posledice6

1. **Uvod**
   1. **Rezime**

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

* 1. **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.

1. **Scenario dodavanja nove teme za igru Fight List**
   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 ';').

* 1. **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.

* 1. **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.

* 1. **Preduslovi**

Korisnik je administrator.

Došao je preko Dashboarda na stranicu za dodavanje nove teme.

* 1. **Posledice**

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