Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Projekat

**Brain Puzzles**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**igre Mozgić**

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 Mozgić** **5**

Opis 5

Tok događaja 5

Posebni zahtevi 6

Preduslovi 6

Posledice 6

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

Definisanje scenarija slučaja upotrebe kada korisnik igra igru Mozgić.

* 1. **Namena dokumenta**

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

1. **Scenario igre Mozgić**
   1. **Opis**

Ovu igru mogu igrati Srebrni i Zlatni korisnik. Poenta igre je da korisnik pogodi nasumično generisanu kombinaciju koje se sastoji od četiri znaka. Postoji šest različitih znakova koji mogu da se pojave više puta u kombinaciji. Korisnik ima 90 sekundi, odnosno 6 pokušaja, a posle svakog pokušaja saznaje koliko je blizu traženoj kombinaciji.

* 1. **Tok događaja** 
     1. **Uspešno igranje igre**

1. Tačna kombinacija se generiše nasumično i korisnik ima 90 sekundi, odnosno 6 pokušaja, da je pogodi.
2. Korisnik klikom na odgovarajuću vrstu znaka stavlja taj znak na prvo slobodno mesto u trenutnom pokušaju.
   1. Ne postoji više slobodnih mesta, pa se ništa ne dešava.
3. Korisnik nije zadovoljan izborom nekog znaka u svojoj kombinaciji, pa klikom na to polje briše znak i vraća se na prethodni korak.
4. Zadovoljan je kombinacijom u trenutnom pokušaju, pa klikće dugme Submit i prelazi na peti korak.
   1. Nije popunio sva četiri polja u kombinaciji, pa se ništa ne dešava i vraća se na drugi korak.
5. Korisniku se ispisuje broj znakova koji se nalaze na dobrom mestu i broj znakova koji se nalaze u dobitnoj kombinaciji, ali nisu postavljeni na dobro mesto.
   1. Korisnik je pogodio sve znakove i stavio ih na dobro mesto, pa u zavisnosti od broja pokušaja u ovoj igri dobija odgovarajući broj poena i prelazi na sledeći korak. Broj dobijenih poena po broju pokušaja – pokušaji 1, 2, 3 ili 4 nose 20 poena; pokušaj 5 nosi 15 poena; pokušaj 6 nosi 10 poena.
   2. Korisnik nije pogodio kombinaciju.
      1. Nije iskoristio svih šest pokušaja, pa se vraća na drugi korak.
      2. Iskoristio je svih šest pokušaja, dobija 0 poena i prelazi na sledeći korak.
6. Korisniku se na trenutni broj poena u partiji dodaje broj poena iz igre Mozgić.
   1. Igra Mozgić je jedina koja je korisniku preostala u trenutnoj partiji, pa se parija završava i korisnik se vraća na Dashboard.
      1. Ukoliko je korisnik srebrni, proverava se da li ima dovoljan broj poena za prelazak na sledeći nivo.
      2. 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.
      1. **Dodatni scenariji**
7. 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.
8. Tokom bilo kog koraka osim prvog i šestog, moguće je da korisniku istekne vreme predviđeno za ovu igru (90 sekundi), te korisnik nije uspeo u ovoj igri da osvoji poene i odlazi na korak šest.
   1. **Posebni zahtevi**

Nema posebnih zahteva.

* 1. **Preduslovi**

Korisnik se nalazi u partiji u kojoj nije ranije igrao ovu igru i kliknuo je dugme da se igra započne.

* 1. **Posledice**

Korisnik je odigrao igru i prikupio određen broj poena i neće moći više da je igra u okviru trenutne partije.