

# 使用案例規格

## Use Case Specification

班級：資訊二甲

姓名：孫苡菱

學號：D0782838

## 使用案例簡述

客製化虛擬人物有所需求時，系統將跳出訊息提醒使用者，像是：每日任務更新時間到了、三餐記帳時間提醒、或是有人發送好友請求。

## 使用案例一

使用案例名稱：任務提醒訊息

行動者：使用者、系統

前置條件：每日任務更新時間到了或任務時間快結束了

後置條件：

- 使用者點開訊息查看每日任務的內容並完成任務，提醒成功
- 使用者沒點開訊息查看每日任務的內容或未完成任务，提醒失敗

基本流程：

1. 每日任務更新或即將結束且使用者尚未完成
2. 使用者被任務提醒訊息吸引，並查看每日任務
3. 使用者發現任務尚未被完成，觸發使用者使用此程式去完成任務
4. 使用案例結束，提醒成功

替代流程：

- 基本流程第一步：假設使用者未被提醒訊息吸引
  1. 在使用者尚未點開訊息或是進到程式前，每隔 1 小時發送提醒訊息
  2. 重複基本流程第一步 3 次
  3. 發送超過 3 次，使用者都無回應提醒訊息
  4. 使用案例結束，提醒失敗
- 基本流程第三步：假設使用者查看任務後，使用者並沒有完成任務的動作
  1. 使用者離開每日任務畫面時，再次跳出訊息提醒任務未完成
  2. 使用者離開程式
  3. 重複基本流程第一步

## 使用案例二

使用案例名稱：記帳提醒訊息

行動者：使用者、系統

前置條件：三餐吃飯時間發送提醒訊息，提醒使用者記帳

後置條件：

- 使用者點開訊息查看記帳本，提醒成功

- 使用者沒點開訊息查看記帳本，提醒失敗

基本流程：

1. 早(8:00)、中(12:00)、晚(18:00)系統發送記帳提醒訊息，提醒使用者使用系統的記帳功能
2. 使用者被提醒訊息吸引，查看記帳本
3. 使用案例結束，提醒成功

替代流程：

- 基本流程第二步：假設使用者未被提醒訊息吸引
  1. 使用案例結束，提醒失敗

## 使用案例三

使用案例名稱：好友請求提醒

行動者：使用者、系統

前置條件：其他使用者向使用者發送好友請求

後置條件：

- 使用者點開訊息查看好友列表，提醒成功
- 使用者沒點開訊息查看好友列表，提醒失敗

基本流程：

1. 其他使用者向使用者發送好友請求
2. 使用者被好友請求提醒訊息吸引，並查看好友列表

### 3. 使用案例結束，提醒成功

替代流程：

- 基本流程第一步：假設使用者未被提醒訊息吸引
  1. 在使用者尚未點開訊息或是進到程式查看好友列表，每隔 1 小時發送提醒訊息
  2. 重複基本流程第一步 3 次
  3. 發送超過 3 次，使用者都無回應提醒訊息
  4. 使用案例結束，提醒失敗