**贪吃蛇大作战项目用例描述说明书**

**作者：182054301刘智昊 182054330孙佳凯 182054331 顾煜帆**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020-9-30 | V1.0 | 项目用例描述 | 小组成员 | 孙佳凯 |

1. **引言**

**1.1编写目的**

本说明书对贪吃蛇各个模块、程序、子系统、分别进行了实现层面上的要求和说明，软件开发小组的产品实现人员阅读和参考本说明进行代码的编写和测试。

本说明书的预期读者为软件开发小组的产品实现人员。

**1.2参考资料**

《软件工程导论》第五版 清华大学出版社

《C#面向对象的程序设计》第二版 人民邮电出版社

1. **项目概述**

**2.1开发背景**

贪吃蛇游戏是一个经典的游戏，它因操作简单、娱乐性强而广受欢迎，本文基于Java语言开发一个操作简单、界面美观、功能较为齐全的贪吃蛇游戏。设计贪吃蛇游戏也是我们对所学知识的一种实践以及对自己能力的检验**。**

**2.2意义**

丰富人们的业余生活，使人们在闲暇时可以放松身心。

**2.3应用现状**

贪吃蛇游戏在刚上架时广受欢迎，随着现在科技的发展，越来越多的游戏层出不穷，使得贪吃蛇游戏的用户喜爱程度有所下降。

**2.4目标**

争取在小型游戏领域做到一个比较好的游戏典范

**2.5范围**

针对所有的手机用户

1. **项目用例描述**

**3.1 玩家登录**

**3.1.1正常处理**

**【用例名称】**

玩家登录

**【场景】**

Who：玩家

Where：欢迎界面显示之后

When：欢迎界面显示完成

**【用例描述】**

1. 游戏运行显示欢迎界面；
2. 玩家输入账号和密码并确认；
3. 系统进行账号和密码验证；
4. 验证通过，系统进入签到流程；验证失败，提示用户，用户选择重新验证或退出游戏；

**【用例价值】**

玩家登录后，可以获得玩家等级、拥有金币等信息，并且在游戏过程中获得金币、升级等级。

**【约束和限制】**

1. 玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；
2. 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；
3. 玩家用户名不能重复；

**3.1.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家登录

**【场景】**

Who：玩家

Where：欢迎界面显示之后

When：欢迎界面显示完成

**【用例描述】**

1. 游戏运行显示欢迎界面；
2. 玩家输入账号和密码并确认；
3. 系统进行账号和密码验证；

3.1 玩家输入的账号不存在，弹出注册窗口，提示玩家进行注册，玩家可以选择重新登录、注册或退出游戏；

1. 验证通过，系统进入签到流程；验证失败，玩家选择重新验证或退出游戏；

**【用例价值】**

玩家登录后，可以获得玩家等级、拥有金币等信息，并且在游戏过程中获得金币、升级等级。

**【约束和限制】**

1. 玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；
2. 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；
3. 玩家用户名不能重复；

**3.1.3替代处理**

无

**3.2 玩家注册**

**3.2.1正常处理**

**【用例名称】**

玩家注册

**【场景】**

Who：玩家

Where：登录界面、登录验证用户名不存在、游戏主界面

When：玩家点击“注册”按钮

**【用例描述】**

1. 系统显示注册界面
2. 玩家输入注册用户名、密码及确认密码并提交；
3. 系统验证用户名是否存在；
4. 如果用户名不存在则系统保存用户名和密码并提示用户注册成功，否则提示用户名已经存在，要求重新输入用户名；

**【用例价值】**

玩家注册后获得登录游戏权限，正常登录后才能进行游戏。

**【约束和限制】**

1. 系统中玩家用户名不能重复；
2. 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

**3.2.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家注册

**【场景】**

Who：玩家

Where：登录界面、登录验证用户名不存在、游戏主界面

When：玩家点击“注册”按钮

**【用例描述】**

1. 系统显示注册界面
2. 玩家输入注册用户名、密码及确认密码并提交；

2.1 玩家输入的注册用户名和密码为非英文字符，提示用户输入合法的英文字符；

1. 系统验证用户名是否存在；
2. 如果用户名不存在则系统保存用户名和密码并提示用户注册成功，否则提示用户名已经存在，要求重新输入用户名；

**【用例价值】**

玩家注册后获得登录游戏权限，正常登录后才能进行游戏。

**【约束和限制】**

1. 系统中玩家用户名不能重复；
2. 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

**3.2.3替代处理**

无

**3.3 玩家签到**

**3.3.1正常处理**

**【用例名称】**

玩家签到

**【场景】**

Who：玩家

Where：登录之后的游戏主界面

When：玩家点击“签到”按钮

【**用例价值**】

1. 玩家输入用户名和密码并提交
2. 系统判断用户名和密码是否正确
3. 如果用户名和密码正确，则进入游戏主界面
4. 在游戏主界面点击签到

【**约束和限制**】

1、玩家的用户名和密码必须正确

**3.3.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家签到

**【场景】**

Who：玩家

Where：登录之后的游戏主界面

When：玩家点击“签到”按钮

**【用例价值】**

玩家登录游戏后进行签到，可以获得积分或者金钱来提升自己的等级

**【约束和限制】**

玩家不能重复签到

**3.3.3替代处理**

无