**用例**

撰写人：吴兴超

修改人：徐友冰（组长）

**范围**：H5小游戏平台

**级别**：用户目标   
**主要参与者**：游戏玩家  
**涉众及其关注点**：

* 游戏玩家：希望能够简单、迅速地找到符合自己胃口的小游戏，并从中获取乐趣。
* 游戏开发商：将开发的游戏上传到H5小游戏平台上，吸引足够的玩家以得到平台的佣金。
* H5小游戏平台：希望准确地记录每个游戏的玩家量，维护各游戏在平台上的稳定运行，定期上架新款游戏并淘汰一些不受游戏玩家欢迎的游戏，希望有足够强大平台维护能力，当平台出现故障导致游戏无法运行时，能够快速地找到故障原因并解决它。
* 政府税收代理：希望能从每笔交易中抽取税金，可能存在多级税务代理，比如国家级、省级、市级。
* 登陆授权服务：希望接收到平台已注册的账号的正确账号密码，授权游戏玩家能正常进入H5小游戏平台。

**前置条件**：玩家必须通过登陆授权服务，输入正确的平台账号密码进入H5小游戏平台。

**成功保证（或后置条件）**：储存玩家的游戏数据，上传至排行榜并排名；若玩家达成游戏成就，则将数据上传至成就系统，更新玩家的账号数据。

**主成功场景（或基本流程）**：

1. 游戏玩家打开浏览器，输入正确的网址找到H5小游戏平台。
2. 游戏玩家找到登陆界面，输入正确的平台账号密码进入平台。
3. 平台接收到正确的账号密码，授权游戏玩家进入平台。
4. 玩家选择一款想玩的游戏，并开始进行游戏。
5. 游戏结束后，玩家选择是否分享游戏成绩或者查看游戏排行榜。
6. 游戏玩家退出平台，关闭浏览器。

**用例图**



