

Requirements

Topic: Werewolf Game

Fux Group's members

นายเจตณัฐ ตฤณตียะกุล 55010190

นายณรงค์ศักดิ์ เวสารัชกร 55010327

Functional requirements

1. ระบบสามารถสมัครสมาชิก แก้ไขข้อมูลของสมาชิกและสามารถยืนยันตัวตนของสมาชิกได้
2. ระบบสามารถสร้างห้องเกมได้
3. ระบบสามารถให้ผู้เล่นเข้าร่วมห้องเกมได้
4. ระบบสามารถดำเนินเกมได้
5. ระบบสามารถพิมพ์สนทนาภายในเกมได้

Non-functional requirements

1. ระบบสามารถมีห้องเล่นเกมได้หลายห้อง
2. ระบบสามารถบันทึกคะแนนของผู้ใช้งานได้
3. ระบบสามารถจัดอันดับของผู้ใช้งานทุกคนได้

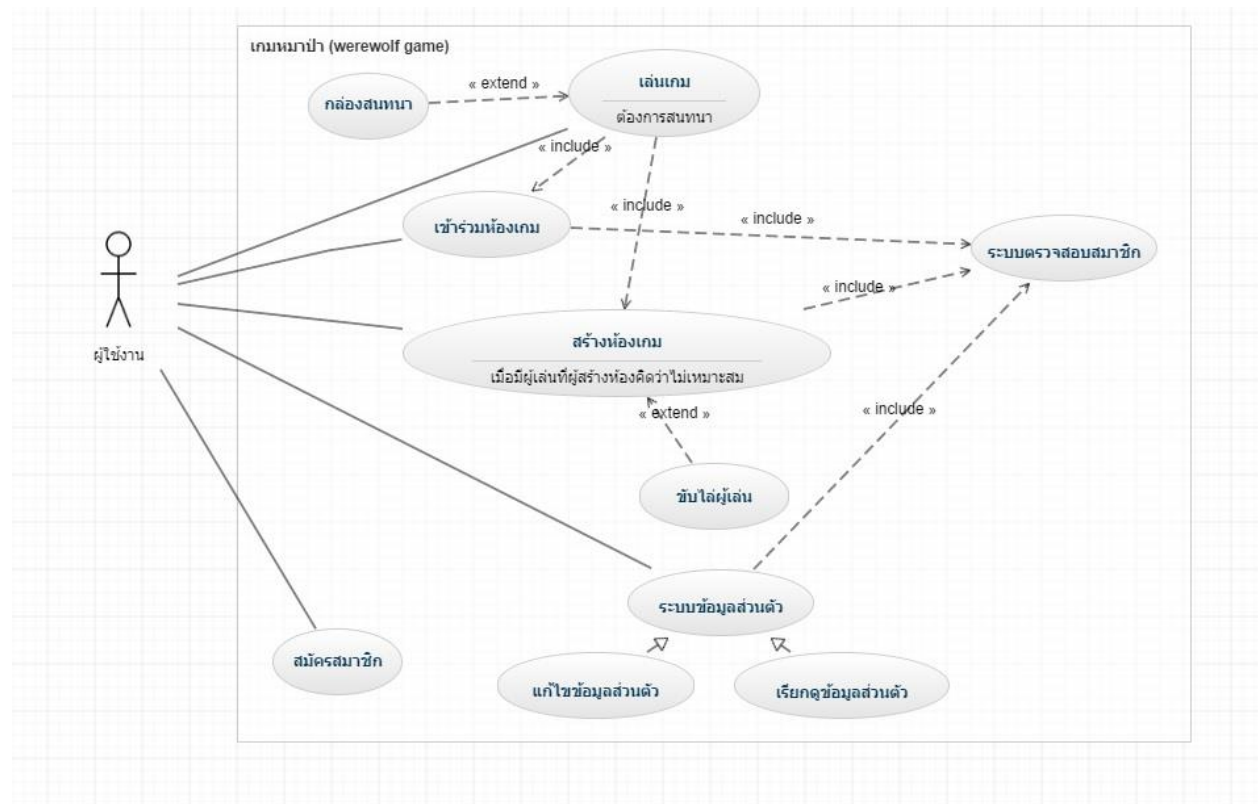
```

    usecaseDiagram
        actor User as ผู้ใช้งาน
        usecase UC1 as กล้องสนทนา
        usecase UC2 as เล่นเกม
        usecase UC3 as ต้องการการสนทนา
        usecase UC4 as เข้าร่วมห้องเกม
        usecase UC5 as สร้างห้องเกม
        usecase UC6 as เมื่อมีผู้เล่นที่ผู้สร้างห้องคิดว่าไม่เหมาะสม
        usecase UC7 as ขับไล่ออกผู้เล่น
        usecase UC8 as ระบบตรวจสอบสมาชิก
        usecase UC9 as สมัครสมาชิก
        usecase UC10 as ระบบข้อมูลส่วนตัว
        usecase UC11 as แก้ไขข้อมูลส่วนตัว
        usecase UC12 as เรียกดูข้อมูลส่วนตัว

        User -- UC1
        User -- UC2
        User -- UC4
        User -- UC5
        User -- UC9
        User -- UC10

        UC1 -.-> UC2 : « extend »
        UC3 -.-> UC2 : « include »
        UC4 -.-> UC2 : « include »
        UC4 -.-> UC8 : « include »
        UC5 -.-> UC3 : « include »
        UC5 -.-> UC6 : « include »
        UC6 -.-> UC7 : « extend »
        UC7 -.-> UC8 : « include »
        UC10 -.-> UC11 : « include »
        UC10 -.-> UC12 : « include »
    
```

The diagram illustrates the requirements for a Werewolf game system. It features a central actor, 'ผู้ใช้งาน' (User), who interacts with several use cases: 'กล้องสนทนา' (Chat window), 'เล่นเกม' (Play game), 'เข้าร่วมห้องเกม' (Join game room), 'สร้างห้องเกม' (Create game room), 'สมัครสมาชิก' (Register), and 'ระบบข้อมูลส่วนตัว' (Personal information system). The 'เล่นเกม' use case is further detailed with 'ต้องการการสนทนา' (Need for chat) and 'เมื่อมีผู้เล่นที่ผู้สร้างห้องคิดว่าไม่เหมาะสม' (When there are players that the room creator thinks are inappropriate). The 'สร้างห้องเกม' use case is linked to 'ขับไล่ออกผู้เล่น' (Kick out player) via an 'extend' relationship. The 'ระบบตรวจสอบสมาชิก' (Member check system) is linked to 'เข้าร่วมห้องเกม' and 'ขับไล่ออกผู้เล่น' via 'include' relationships. The 'ระบบข้อมูลส่วนตัว' use case is linked to 'แก้ไขข้อมูลส่วนตัว' (Edit personal information) and 'เรียกดูข้อมูลส่วนตัว' (View personal information) via 'include' relationships.



Use case specifications

Use case name: การเข้าร่วมห้องเกม

Use case purpose: เพื่อให้สามารถเข้าร่วมเล่นเกมได้

Primary Scenario:

A: เข้าสู่ระบบด้วยชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านที่ได้สมัครไว้

B: เลือกเมนู “เข้าร่วมเกม”

C: กดเข้าร่วมห้องเกมที่ต้องการ

Alternate Scenario:

เงื่อนไขที่ 1 : กรอกชื่อผู้ใช้งานหรือรหัสผ่านผิด

A1. เมื่อใส่ชื่อผู้ใช้งานหรือรหัสผ่านผิด ระบบทำการแสดงข้อความ “ชื่อผู้ใช้งาน/รหัสผ่านผิด กรุณาตรวจสอบ”

เงื่อนไขที่ 2 : ไม่มีห้องเกมให้เลือกเพื่อเข้าร่วม

A1. ระบบจะทำการรอนจนกว่าจะมีห้องถูกสร้างขึ้น แล้วจึงแสดงให้เห็นห้องนั้นๆ

เงื่อนไขที่ 3 : กดเข้าร่วมห้องที่มีผู้เล่นในห้องเต็มแล้ว

A1. ระบบทำการแสดงข้อความว่า “ห้องนี้มีผู้ร่วมเกมเต็มแล้ว กรุณาเข้าร่วมเกมห้องอื่น”

Use case name: การสร้างห้องเกม

Use case purpose: เพื่อให้สามารถเข้าร่วมเล่นเกมได้

Primary Scenario:

A: เข้าสู่ระบบด้วยชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านที่ได้สมัครไว้

B: เลือกเมนู “สร้างห้องเกม”

C: กดสร้างห้องเกม

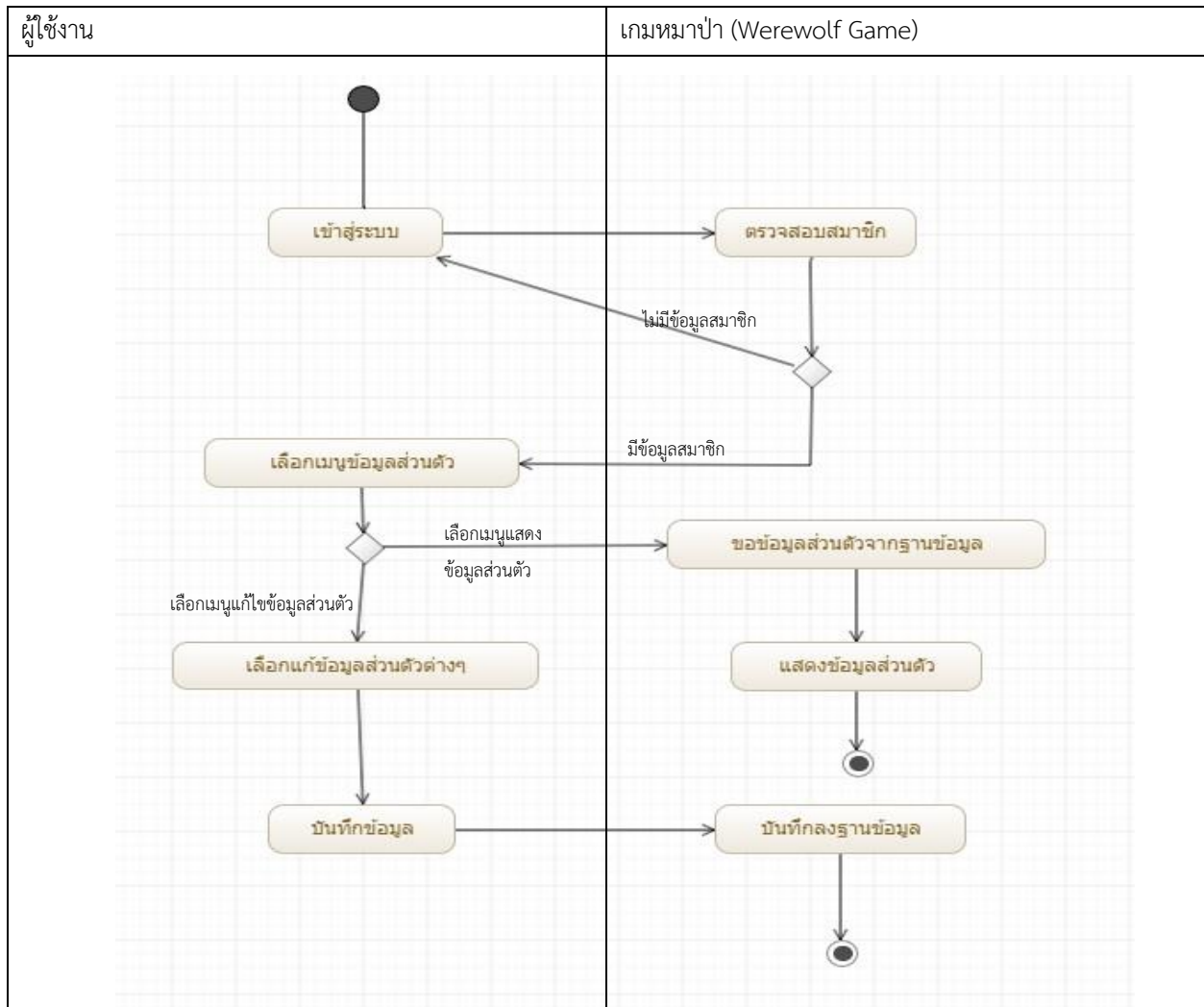
Alternate Scenario:

เงื่อนไขที่ 1 : กรอกชื่อผู้ใช้งานหรือรหัสผ่านผิด

A1. เมื่อใส่ชื่อผู้ใช้งานหรือรหัสผ่านผิด ระบบทำการแสดงข้อความ “ชื่อผู้ใช้งาน/รหัสผ่านผิด กรุณาตรวจสอบ”

Activity Diagram

Use case: ข้อมูลส่วนตัว



Use case: เล่นเกม

