Use Case Description

*Castle Journey : Finding The Truth*

Tabel 1 Use case detail untuk start game

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Start game |
| skenario | Player mulai menjalankan game baru. |
| pemicu | - |
| aktor | Player |
| Use case terkait | - |
| Stakeholder | - |
| Precondition | Player masuk ke halaman utama saat pertama kali membuka game Castle Journey |
| Postcondition | Masuk ke game scene 1 |
| Flow or event | Aktor   1. Buka game 2. Klik Start Game   Sistem   1. Membuka game scene 1 |

Tabel 2 Use case detail untuk menggerakkan karakter

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Menggerakkan karakter |
| skenario | Player dapat mengupdate posisi karakter. Arahkan virtual analog ke kanan dan ke kiri untuk bergerak secara vertikal. Tekan tombol attack untuk memukul. Tekan tombol jump untuk melompat, tekan tombol jump 2 kali berturut-turut untuk melakukan double jump, tekan tombol jump dan attack berurut-urut untuk melakukan jump attack |
| pemicu | Input tombol jump, tombol attack, dan virtual analog |
| aktor | Player |
| Use case terkait | Start game |
| Stakeholder | - |
| precondition | Player masuk ke game scene |
| postcondition | Update posisi karakter |
| Flow or event | Aktor   1. Menggerakkan analog 2. Menekan tombol jump 3. Menekan tombol attack   Sistem   1. Update posisi karakter |

Tabel 3 use case detail untuk masuk portal

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Masuk portal |
| skenario | Player masuk ke portal untuk berpindah ke stage selanjutnya |
| pemicu | Karakter player harus berada di depan portal dan menekan tombol Jump |
| aktor | Player |
| Use case terkait | - |
| Stakeholder | - |
| precondition | Player berada di game scene |
| postcondition | Load game scene selanjutnya |
| Flow or event | Aktor   1. Karakter berada di depan portal 2. Menekan tombol jump   Sistem   1. Load game scene selanjutnya |

Tabel 4 use case detail untuk mengambil darah tambahan

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Mengambil darah tambahan |
| skenario | Karakter player berada di posisi hati atau darah tambahan berada untuk menambah darah player sebanyak satu poin. Jika darah player sudah penuh maka darah tidak akan bertambah. |
| pemicu | Karakter player harus berada di posisi letak darah tambahan berada |
| aktor | Player |
| Use case terkait | - |
| Stakeholder | - |
| precondition | Player berada di game scene |
| postcondition | Darah player bertambah |
| Flow or event | Aktor   1. Karakter berada di posisi darah tambahan berada   Sistem   1. Tambah darah player sebanyak satu poin |

Tabel 5 use case detail untuk mengambil koin

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Mengambil koin |
| skenario | Karakter player berada di posisi koin berada untuk menambah score player. Jika player mengambil koin silver maka score bertambah sebanyak 100. Jika player mengambil koin emas maka score bertambah sebanyak 500. |
| pemicu | Karakter player harus berada di posisi letak koin berada |
| aktor | Player |
| Use case terkait | - |
| Stakeholder | - |
| precondition | Player berada di game scene |
| postcondition | Score player bertambah |
| Flow or event | Aktor   1. Karakter berada di posisi koin berada   Sistem   1. Tambah score player sebanyak 100 poin untuk koin berwarna silver. 2. Tambah score player sebanyak 500 poin untuk koin berwarna emas. |

Tabel 6 use case detail untuk mati

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Mati |
| skenario | Karakter player akan mati jika darah player sudah habis. Darah akan dikurangi satu poin setiap player terkena hit monster atau mengenai obstacle. Darah player akan langsung habis jika karakter jatuh ke jurang atau pit. |
| pemicu | Monster, obstacle dan pit |
| aktor | Player |
| Use case terkait | - |
| Stakeholder | - |
| precondition | Player berada di game scene |
| postcondition | Load end game scene |
| Flow or event | Aktor   1. Karakter mengurangi darah sampai habis atau jatuh ke jurang   Sistem   1. Load end game scene |

Tabel 7 use case detail untuk pause game

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Pause |
| skenario | Permainan atau game akan terhenti untuk sementara, dan memunculkan menu pause dan pengguna bisa melanjutkan permainan jika menekan tombol resume atau play. |
| pemicu | Tombol pause, tombol pada menu pause |
| aktor | Player |
| Use case terkait |  |
| Stakeholder |  |
| precondition | * Player ada * Game sedang dibuka atau sedang dijalankan * Pelayer berada di tengah permainan * Player menekan tombol pause |
| postcondition | * Permainan dihentikan sesaat (segala sesuatu dalam game akan berhenti sesaat) * Player akan berada di pause menu |
| Flow or event | Aktor:   1. Player berada dalam game atau permainan 2. Player menekan tombol pause 3. Player tidak bisa melanjutkan permainan 4. Pindah ke menu pause   Sistem:   1. Permainan di pause atau dihentikan sesaat 2. Load pause game scene |

Tabel 8 use case detail untuk setting game

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Setting |
| skenario | Player akan masuk ke menu tampilan menu setting, lalu di menu tersebut terdapat beberapa pilihan menu pengaturan setting seperti slider yang dapat mengatur suara pada menu home scene |
| pemicu | slider |
| aktor | player |
| Use case terkait | Sound setting  Login facebook |
| Stakeholder |  |
| precondition | * Player ada * Game dibuka atau dijalankan * Player akan berada di dalam menu pause atau home screen * Player mengatur slider atau salah satu pengaturan di menu tersebut |
| postcondition | * Pengaturan permainan akan berubah (suara, dll) sesuai yang setting oleh player * Player akan dianggap sudah login ke facebook |
| Flow or event | Aktor:   1. Player berada pada dalam home screen atau berada pada pause menu 2. Player menekan tombol settings 3. Player mengatur permainan dengan menu yang ada 4. Player akan ter-login ke facebook   Sistem:   1. Load settings menu 2. Pengaturan akan berubah sesuai dengan pengaturan yang diatur 3. Ter connect ke facebook |

Tabel 9 use case detail untuk keluar game

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Exit Game |
| skenario | Player yang sedang berada di dalam permainan atau di tengah permainan jika menekan tombol tersebut maka akan keluar dari permainan |
| pemicu | Tombol Exit |
| aktor | Player |
| Use case terkait |  |
| Stakeholder |  |
| precondition | * Player ada * Game sedang di buka atau sedang dijalankan * Player sedang di homescreen atau di pause game * Player menekan tombol exit |
| postcondition | * Player tidak bisa melanjutkan permainan * Sistem akan mematikan semua aktivitas permainan atau keluar |
| Flow or event | Aktor:   1. Player berada pada home screen atau pause menu 2. Player menekan tombol exit 3. Player akan keluar dari permainan   Sistem:   1. Semua sistem akan akan berhenti dan dimatikan |

Tabel 10 use case detail untuk share highscore

|  |  |
| --- | --- |
| Name Use case | Share Highscore |
| skenario | Player yang sudah menang melawan bos pada scene 3 atau world 3 maka akan pindah scene ke endgame lalu jika player menekan tombol “Share ke Facebook” maka akan melakukan share ke facebook |
| pemicu | Tombol “Share ke Facebook” |
| aktor | player |
| Use case terkait |  |
| Stakeholder |  |
| precondition | * Player belum LogIn Facebook * Player berada scene EndGame * Player menekan tombol EndGame Scene |
| postcondition | * Player akan dipastikan login oleh facebook agar dilakukan share dengan akun player * Melakukan share * Postingan ada di timeline player |
| Flow or event | Aktor:   1. Belum Login Facebook 2. Berada di scene Endgame 3. Menekan tombol “Share ke Facebook” 4. Player Login 5. Player Share   System:   1. Memanggil fungsi Login (jika belum login) 2. Memanggil fungsi share 3. Memposting sesuatu yang di share oleh player |

Sumber : bit.ly/LaporanPKL-AAJI