## 1.4.6 Use case Bật tắt âm thanh và chọn hiệu ứng

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UC ID | 06 | | |
| UC Name | Bật tắt âm thanh và chọn hiệu ứng | | |
| Created By | Phạm Quốc Huy | Last Update By |  |
| Date Created |  | Date Last Update |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Actor | Người chơi |
| Description | Chức năng “Bật tắt âm thanh và chọn hiệu ứng” để phù hợp với nhu cầu của mỗi người. |
| Trigger | Chức năng “Bật tắt âm thanh và chọn hiệu ứng” được sử dụng khi người chơi nhấn vào “Chọn bật tắt âm thanh và hiệu ứng” |
| Pre-conditions | Người chơi truy cập vào trò chơi |
| Post conditions | Người chơi chọn thành công |
| Flow of Event | 1. Người chơi truy cập vào trò chơi 2. Người chơi ấn “Chọn bật tắt âm thanh” 3. Người chơi ấn chọn “Hiệu ứng” |
| Alternative Flows |  |
| Exceptions |  |

## 1.4.7 Use case Mở khóa trang bị

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UC ID | 07 | | |
| UC Name | Mở khóa trang bị | | |
| Created By | Phạm Quốc Huy | Last Update By |  |
| Date Created |  | Date Last Update |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Actor | Người chơi |
| Description | Chức năng “Mở khoá các trang bị” mới khi đạt mức điểm nhất định để phù hợp cho màn chơi tiếp theo |
| Trigger | Chức năng “Mở khóa các trang bị” được thực hiện khi đạt mức điểm nhất định |
| Pre-conditions | Người chơi truy cập vào trò chơi |
| Post conditions | Người chơi mở khóa thành công |
| Flow of Event | 1. Trò chơi tiếp tục  2. Người chơi đạt mức điểm nhất định  3. Người chơi mở khóa các trang bị |
| Alternative Flows |  |
| Exceptions |  |