**贪吃蛇大作战项目用例描述说明书**

**作者：**[班级学号姓名]

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2021-04-18 | V1.0 | 填写引言以及项目概述 | 张安存 | 张安存 |
| 2020-04-18 | v1.05 | 完成玩家签到的异常处理 | 姚琪 | 张安存 |
| 2020-04-18 | v1.1 | 完成玩家签到的正常处理 | 谌文君 | 张安存 |

1. **引言**

**编写目的：**策划贪吃蛇大作战项目

**预期读者：**小组成员

**参考资料：**《C#面向对象程序设计》

1. **项目概述**

**项目开发背景：**人们闲时缺少简单休闲的娱乐方式。

**意义：**为人们提供休闲方式。

**应用现状：**策划阶段。

**目标：**开发通过键盘控制的单机闯关小游戏。

**范围：**4岁及以上。

**作用：**闲时娱乐。

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】**

系统中玩家用户名不能重复；

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：玩家登录成功之后进入签到界面

When：玩家进入签到界面后

**【用例描述】**

1、玩家进入签到界面

2、玩家点击签到按钮

3、玩家进入游戏主菜单

**【用例价值】**

玩家签到后获得奖励，提高娱乐性。

**【约束和限制】**

1、玩家一天仅需签到一次；

**3.3.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家签到

**【场景】**

Who：玩家

Where：玩家登录成功之后进入签到界面

When：玩家进入签到界面后

**【用例描述】**

1、玩家进入签到界面

2、玩家点击签到按钮

2.1 玩家未点击过签到按钮,显示签到成功

2.2 玩家点击过签到按钮,显示今日已完成签到,无需重复签到

3、玩家进入游戏主菜单

**【用例价值】**

玩家签到后获得奖励，提高娱乐性。

**【约束和限制】**

1、玩家一天仅需签到一次；

**3.3.3替代处理**

无