イベントフロー図

38121082　本田　晴哉　・　38121092　山口朔弥

[年]

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | ユーザ情報の登録をする |
| 概要 | ユーザ情報の登録 |
| アクター | 未登録ユーザ |
| 事前条件 | プログラムを開始していること |
| 事後条件 | システムにユーザ情報が登録されること |
| 基本フロー | 1. 未登録ユーザはユーザ情報の登録を指示する。 2. システムはユーザ情報登録画面を表示する。 3. 未登録ユーザはユーザネームを入力し内容確認を指示する。 4. システムはユーザ情報確認画面を出力する。 5. 未登録ユーザはユーザ情報の確定を指示する。 6. システムはユーザ情報を登録し、登録内容を表示する。 |
| 代替フロー | 3a．ユーザネームが文字数制限を超えた場合  　　3a1. システムは、ユーザネームが文字数制限を超えた旨を未登録ユーザへ表示し、ユーザネームの修正を促す。  　　3a2.基本フロー2に戻る。 |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | ログインをする |
| 概要 | ログイン |
| アクター | 登録済ユーザ |
| 事前条件 | ユーザ登録をしていること |
| 事後条件 | システムにログインされること |
| 基本フロー | 1. 登録済ユーザはログインを指示する。 2. システムはログイン画面を出力する。 3. 登録済ユーザはユーザ情報を入力する。 4. システムは入力された情報が正しいか確認する。 5. システムはログイン完了画面を出力する。 |
| 代替フロー | 4a.ユーザ情報が正しくない場合  　4a1.ユーザネーム、又はパスワードが正しくない旨を登録済ユーザに表示し、訂正を促す。  　4a2.基本フロー３に戻る。 |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | 掛け金を入力する |
| 概要 | 掛け金の入力 |
| アクター | 登録済ユーザ |
| 事前条件 | ログインをしていること |
| 事後条件 | 掛け金が登録されること |
| 基本フロー | 1. システムは掛け金入力画面を表示する。 2. 登録済ユーザは持ち金から掛け金を入力し内容確認を指示する。 3. システムは掛け金確認画面を表示する。 4. 登録済ユーザは掛け金確定の指示を出す。 5. システムは掛け金確定画面を表示する |
| 代替フロー | 2a.掛け金が未入力の場合  　　2a1.システムは強制的に掛け金を1000円に設定する。  　　2a2.基本フロー５に進む。  2b.掛け金の入力が半角でない場合  　　2b1.システムは掛け金の入力が半角数字出ない旨を登録済ユーザに示し、掛け金再入力を促す。  　　2b2.基本フロー1に戻る。 |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | ゲームを開始する |
| 概要 | ゲームの開始 |
| アクター | 登録済ユーザ |
| 事前条件 | ログインしていること、かつ掛け金を入力していること |
| 事後条件 | ゲームが開始されること |
| 基本フロー | 1. 登録済ユーザはゲーム開始の指示を出す。 2. システムはゲーム開始画面を表示する。 3. 登録済ユーザはゲーム開始確定をする。 |
| 代替フロー | 特になし |
| 例外フロー | 3a．気が変わってゲームを開始したくない場合  　　3a1.ウィンドウクローズする |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | ヒット(カードを1枚引く) |
| 概要 | カードを1枚引く |
| アクター | 登録済ユーザ |
| 事前条件 | ゲームを開始していて、かつ最初の手札2枚がすでに配られていること |
| 事後条件 | カードが1枚引かれること |
| 基本フロー | 1. 登録済ユーザは「ヒット」と書かれたボタンを押す。 2. システムはランダムにカードを1枚登録済ユーザに配る。 |
| 代替フロー | 特になし |
| 例外フロー | 2a.配られたカードによって手札の合計点数が21を超えてしまった場合  　　2a1.システムは「BUST」の画面を表示する。  　　2a2.システムは掛け金を全て没収する。  　　2a3.ユースケース名「ゲームを継続する」に移行する。 |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | スタンド(手札の決定) |
| 概要 | 手札の決定 |
| アクター | 登録済ユーザ |
| 事前条件 | ゲームを開始していて、かつ最初の手札2枚がすでに配られていること |
| 事後条件 | 手札が決定されること |
| 基本フロー | 1. 登録済ユーザは「スタンド」のボタンを押す。 2. システムはディーラーにディーラーの手札の点数が17を超えるまで手札を配る。 3. システムは登録済ユーザとディーラーの手札の点数を比べる。 4. システムは勝敗を決める。 |
| 代替フロー | 特になし |
| 例外フロー | 2a.ディーラーの手札の点数が21を超えた場合  　　2a1.システムは「YOU WIN」の画面を表示する。  　　2a2.システムは掛け金の値を倍にする。  　　2a3.ユースケース名「ゲームを継続する」に移行する。  3a.登録済ユーザの点数がディーラーの点数より高かった場合  　　3a1.システムは「YOU WIN」の画面を表示する。  　　3a2.システムは掛け金の値を倍にする。  　　3a3.ユースケース名「ゲームを継続する」に移行する。  3b.登録済ユーザの点数がディーラーの点数より低かった場合  　　3b1.システムは「YOU LOSE」の画面を出力する。  3b2.システムは掛け金を全て没収する。  　　3b3.ユースケース名「ゲームを継続する」  3c.登録済ユーザとディーラーの点数が同じだった場合  　　3c1.システムは「DRAW」の画面を出力する。  　　3c2.システムは掛け金に何もしない  　　3c3.ユースケース名「ゲームを継続する」に移行する。 |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | サレンダー(勝負を降りる) |
| 概要 | 勝負を降りる |
| アクター | 登録済ユーザ |
| 事前条件 | ゲームを開始していて、かつ最初の手札2枚がすでに配られていること |
| 事後条件 | 勝負を降りること |
| 基本フロー | 1. 登録済ユーザは「サレンダー」のボタンを押し内容確認を指示する。 2. システムは内容確認画面を表示する。 3. 登録済ユーザは内容を確定する。 4. システムは掛け金の半分を没収する。 5. ユースケース名「ゲームを継続する」に移行する。 |
| 代替フロー | 特になし |
| 例外フロー | 3a.登録済ユーザが内容を確定しなかった場合  　　3a1.システムは内容確認の画面を閉じる。 |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | ゲームを継続する |
| 概要 | ゲームの継続 |
| アクター | 登録済ユーザ |
| 事前条件 | ゲームの勝敗が決定されていること |
| 事後条件 | ゲームが継続されること |
| 基本フロー | 1. システムは登録済ユーザの持ち金が０になるまでゲーム継続をするか否かの画面を出力する。 2. 登録済ユーザは「ゲームを継続する」のボタンを押す。 3. ユースケース名「掛け金を入力する」に移行する。 |
| 代替フロー | 特になし |
| 例外フロー | 1a.登録済ユーザの持ち金が０の場合  　　1a1.ユースケース名「ゲームを終了する」に移行する。  2a.「ゲームを継続しない」のボタンを押した場合  　　2a1. ユースケース名「ゲームを終了する」に移行する。 |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース名 | ゲームを終了する |
| 概要 | ゲームの終了 |
| アクター | 登録済ユーザ |
| 事前条件 | ゲームの勝敗が決まる、かつゲームの継続をしないこと |
| 事後条件 | ゲームが終了されること |
| 基本フロー | 1. システムはゲーム終了画面を出力する。 2. 登録済ユーザは「OK」ボタンを押す。 3. システムはすべての画面を閉じる。 |
| 代替フロー | 特になし |
| 例外フロー | 2a.「RETRY」ボタンを押した場合  　　2a1.ユースケース名「ユーザ登録をする」に移行する。 |