**贪吃蛇大作战项目用例描述说明书**

**作者：162052208刘俊群**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2018-10-10 | 1.0 | 初始界面，退出控制，引言，项目概述 | 刘俊群 | 刘俊群 |
| 2018-10-10 | v1.0 | 关卡控制，死亡控制，暂停控制 | 李艺 | 刘俊群 |
| 2018-10-10 | v1.0 | 蛇的方向控制，蛇吃食物 | 李春锋 | 刘俊群 |

1. **引言**

通过编写该用例描述，把每个模块再进行细分，更好的指导开发人员完成编码，可以通过通过用例对产品需求进行有效的整理，并将需求转成一个个用例。完整的用例减少开发人员在编码阶段对功能需求的重复思考，一方面可以调高效率，另一方面也能避免功能背离需求的情况。完整的用例减少开发人员在编码阶段对功能需求的重复思考，一方面可以调高效率，另一方面也 能避免功能背离需求。

1. **项目概述**

该项目是开发贪吃蛇游戏，通过按键控制蛇的移动来吃事物，适于用户在空暇时刻放松身心休闲娱乐。由开发人 员根据该文档，实现基本的贪吃蛇大作战需求，并且也可根据该文档进行基本的测试，如用户登录方面，用户名密码等不对问题，未填写密码的问题，成功登录问题等等。

1. **项目用例描述**

**3.1 玩家登录**

**【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】**

游戏运行显示欢迎界面；

玩家输入账号和密码并确认；

系统进行账号和密码验证；

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

**【约束和限制】**

玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；

玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

玩家用户名不能重复；

**3.2 退出控制**

**【用例名称】**

**退出控制**

**【场景】**

Who：玩家

Where：游戏界面显示之后

When：结束界面显示完成

**【用例描述】**

游戏运行：

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】**

强行退出游戏。

**【约束和限制】**

贪吃蛇死亡后，退出游戏。

**3.3关卡控制**

**【用例名称】**

关卡控制

**【场景】**

Who：玩家

Where：一场游戏得到一定分数后

When：玩家点击下一关卡

**【用例描述】**

玩家通过控制蛇的运动来吃食物

每吃一次食物获得一定分数

攒够指定分数进行下一关

**【用例价值】**

玩家获得一定分数才能进行下一关

**【约束和限制】**

不够分数不能进行下一关

**3.4 死亡控制**

**【用例名称】**

死亡控制

**【场景】**

Who：蛇

Where：游戏主界面

When：玩家触碰自身或者墙壁game over

**【用例描述】**

1. 玩家通过控制蛇的运动头部碰到自己身体
2. 玩家控制蛇触碰到墙壁

**【用例价值】**

考验玩家的操作水平，如何能更好的控制蛇的运动

**【约束和限制】**

一旦死亡则重新开始本关卡

**3.5 蛇的运动**

**【用例名称】**

蛇的运动

**【场景】**

Who：WASD控件

Where：游戏开开始后界面

When：玩家使用键盘

**【用例描述】**

按键控制方向进行蛇的运动 ；

**【用例价值】**

玩家进行操作后操纵蛇的运动。

**【约束和限制】**

只能用WASD 控件操纵蛇的运动 其他键不操作 一直继续开始的运动状态

**3.6蛇吃食物**

**【用例名称】**

蛇吃食物

**【场景】**

Who：蛇

Where：蛇运动的界面

When：玩家操控蛇

**【用例描述】**

蛇的身体和食物重叠时候 蛇的身体变长 进行叠加

**【用例价值】**

使游戏正常进行 玩家操控蛇的运动进行吃食物得分

**【约束和限制】**

吃到自己时候和撞到墙体的时候死亡 进行结束

**3.7 暂停控制**

**【用例名称】**

**暂停控制**

**【场景】**

Who：蛇

Where：蛇运动的界面

When：玩家操控蛇

**【用例描述】**

玩家不想进行游戏的时候按空格暂停

**【用例价值】**

使蛇停止运动，其他保持不变，恢复后可继续进行游戏

**【约束和限制】**

只有按空格才暂停，其他无效