

Use Case

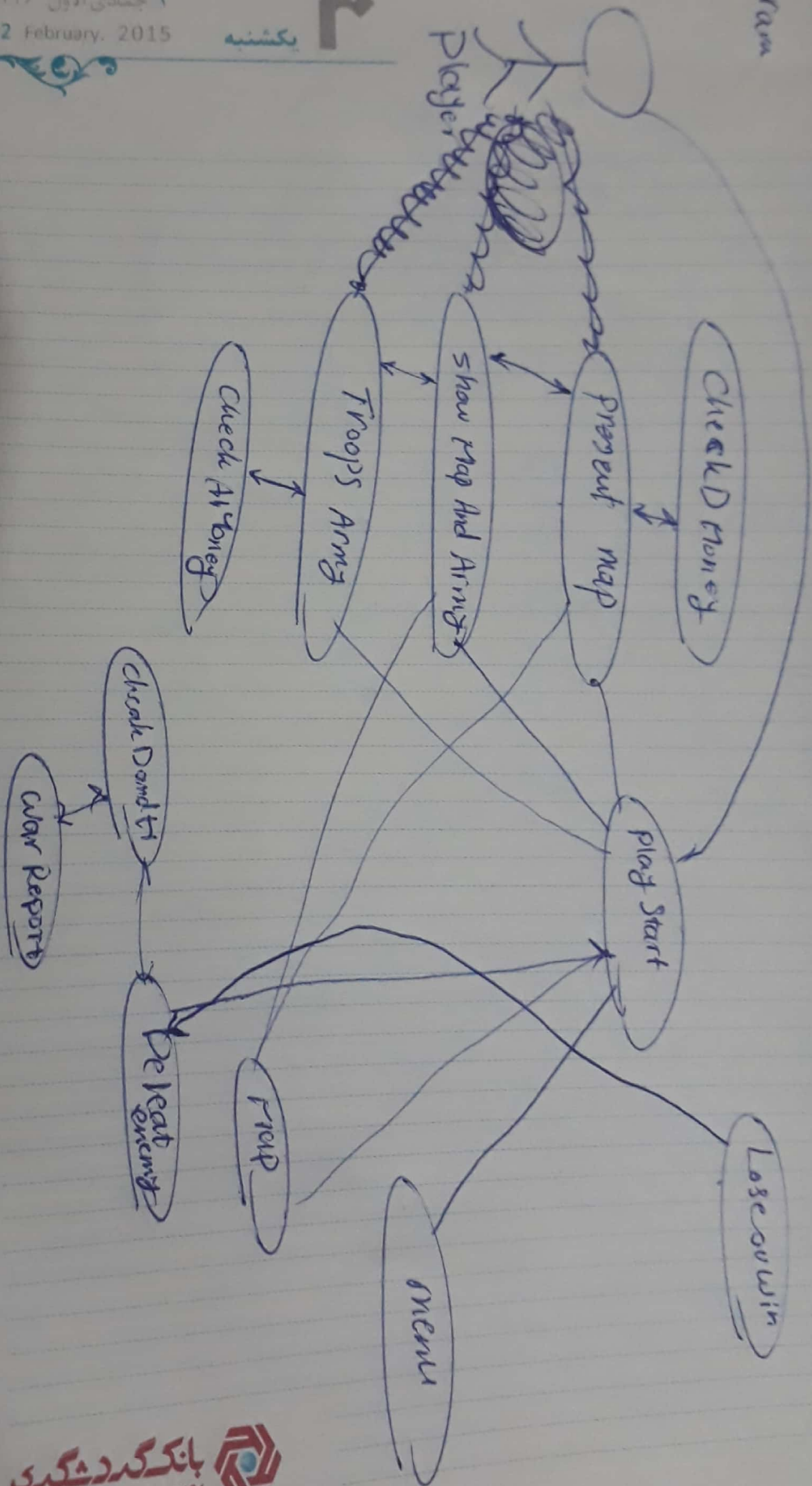
Diagram

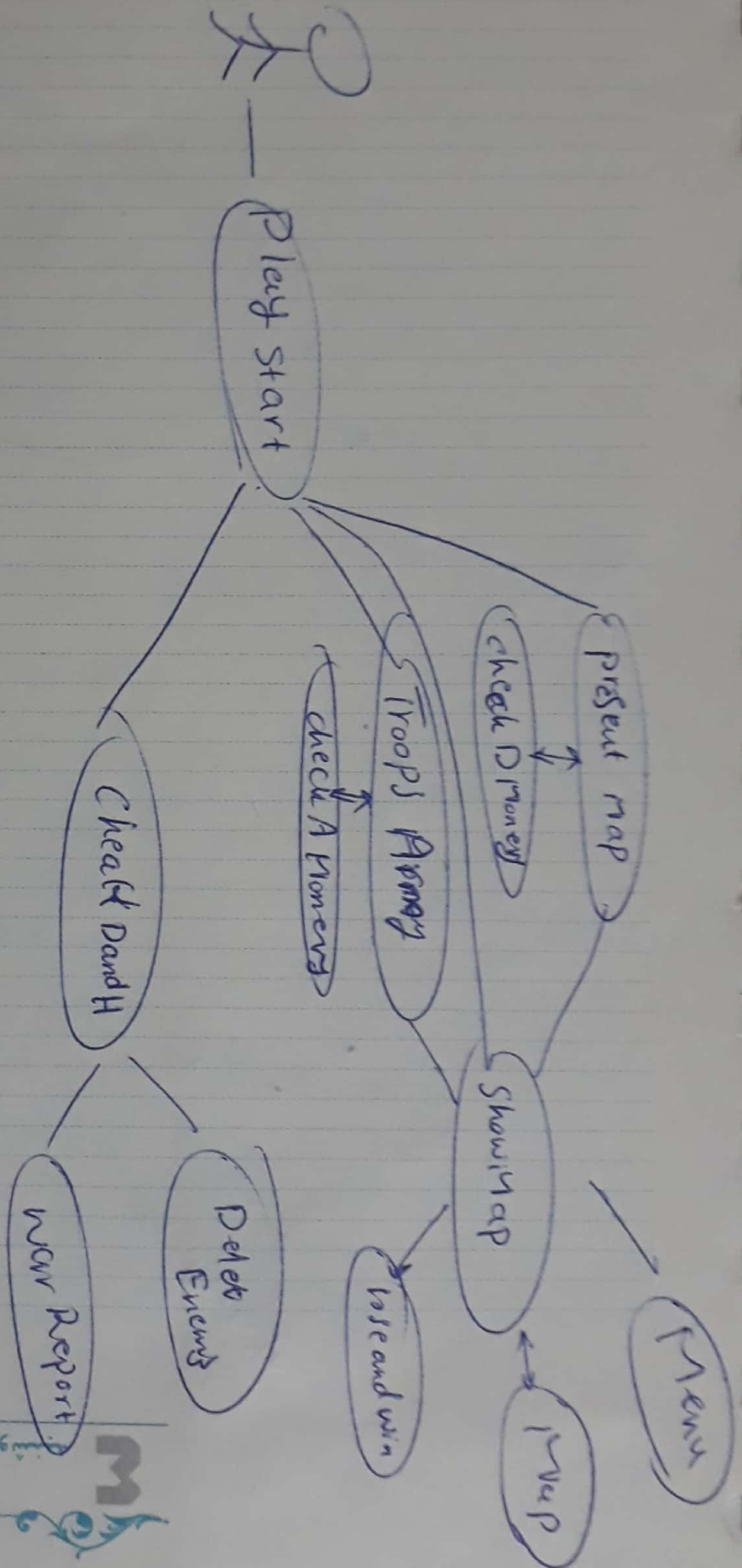
اسفند ۱۳۹۳

۳ جمادی الاول ۱۴۳۶

22 February, 2015

بکشیه





Player

- + String nickName
- + int Money, winStrick, Total win
- + int T, D, Num.
- + String C
- + Array List < Ammo > wall
- + Array List < Ammo > List

- + Present Map (Player)
- + Troops Army (Player)
- + Show Map and Army (P)
- + Check Damage (P, string)
- + Check A Money (P, string)
- + All getter and setter

Menu

- + Menu (Player)

Play

- + int Win Factor
- + int Lose Factor
- + PlayStart (P, P)
- + Win or Lose (P)
- + Full Damage (P)
- + Fight and Defence (P, P)
- + Check Damage (int P, P, int)
- + War Report (P)
- + Delete Death Enemy (P)

Map

- + Map
- + Map (Player)

Ammo

- + String Code
- + String name
- + int HP, name price
- + int Damage, Home
- + int Now HP, truck

- + All getter and

Setter

extend

DA cur mo

- + Array List < Ammo > Damage
- + Array List < Ammo > Ammo

کود گردشگری
TOURISM BANK

ولادت حضرت زینب سلام الله علیها (۵۵ ق) او روز پرستار - روز بزرگداشت خواجه نصیر الدین طوسی - روز مهندسی

play start

Player : Actor

۱. کاربرد وارد منوی شود (باید اعداد ۱-۴ وارد کند) : Flow of Event

۲. کاربرد بازمانده عدد ۴ را در منوی از این حالت خارج می شود

۳. اگر عدد ۱ را وارد کند به Present می رود

۴. اگر عدد ۲ را وارد کند به Troops Army می رود

۵. اگر عدد ۳ را وارد کند به Show Maps and Arms می رود

except : اگر کاربر به جای عدد ۴ حرف وارد کند بدنام می شود

Non-F Req : تمام تغییرات در سیستم player ذخیره می شود و در طول

صحنه ها تغییراتی در آن اعمال می شود



show Map And Arng

player : Actor

۱. کاربر بازن عدد ۳ که در زمان بین منتهی : Flow of Event

۲. تمام ساختمان ها و تمام نیروها ادراغی

۳. در تمام اینها نقشه او نیز در دسترس است

۴. اگر کاربر (player) وجود نداشته باشد : except

۱. تمام نیروها را در تمام اینها : Non-F Req

۲. تمام نیروها را در تمام اینها

Troops Army

۲۲ شهریور ۱۳۹۴
14 March 2015

play , Actor

flow of event

- ۱) ابتدا بعد از اینکه menu را دید عدد ۲ را دارد می‌کند
- ۲) بعد از اینکه وارد آن شد که به ما می‌نویسد و تعداد آن را بخاطر خرید وارد می‌کند

۳) بعد از خرید می‌تواند با وارد کردن back خارج می‌شود

except

- ۱) اگر که می‌نویسد اشتباه دارد دستور
- برنامه به کار خود ادامه می‌دهد

Non-F
Req

- ابتدا باید که می‌نویسد و بعد با خاصیت تعداد می‌نویسد و وارد شود
- و بعد باید enter را بزند.

با وارد کردن که back از حالت خارج می‌شود

present Map

Player : Actor

۱. کاربر بعد از این منور خود را می بیند - را دارد کند
۲. کاربر هیچ ساختمانی ندارد پس یک اسم کند
۳. با خانه ای که مقصد دارد در آن ساختمان ترانسپورت دارد
۴. سیستم back را می زند و از این حالت خارج می شود

EXCEPT

۱. اگر نام اشتباه باشد
۲. اگر شماره خانه اشتباه باشد
۳. اگر شماره خانه اشتباه باشد
۴. اگر شماره خانه اشتباه باشد

اسفند ۱۳۹۳

۲۲ جمادی الاول ۱۴۳۶

13 March, 2015

جمعه

Non-F
req

ابتدا باید دو سیستم شماره خانه باید فاصله

۱. با وارد کردن back از این حالت خارج می شود
۲. با وارد کردن R می تواند ساختمان را تعمیر کند
۳. که در خط بعد باید نام دهد و خانه را دارد کند

War Report

~~Scene~~ Play : Actor

۱. پس از پایان جمله باید گزارش از عمل دهیم
Flow of Event

۲. تمام نیروها را آن player و تمام نیروها را دفاعی حذف به اوستان راه می شود

ندارد : except

ندارد : Non-F Report

Delete Death Enemy

WarReport : Actor

۱. تمام نیروها را بازیکن حذف می شود
Flow of Event

۲. اگر نیروها را آن صفر باشد از لیست بازیکن حذف می شود

except اگر لیست خالی باشد از این به خارج می شود

Check D and H

Fight and Defense Actor

Flow of
Event

۱. در صورتی که در نظر من بازین دفاع کننده
با شماره آن در هر یک از جعبه‌ها در صورت نیاز به اعمال
در می‌جایند.

۲. اگر تمام در می‌جایند از آن پس برد تمام در می‌جایند دفاع را نیز در می‌جایند
نیز اعمال می‌کنند.

۳. تا پایان چون آن ساختمان یا تمام شود هر یک از این کارها
دارد.

: except

اگر تمام خانه‌ها تمام شود باز به پایان رسیده

Win or loser

Start play : Actor

war Report
۱. گزارش محاصره در حیات زمار که می فوایم
جواب سئو حاکم می سئو که آیا در این باره
نیروهای باقی مانده

Flow of
Event

~~Suppose game play~~

Fight and Defence

~~Suppose~~ play : Actor

۱. از زمانیکه حمله از صورت می گیرد این تابع برابر
حمله کردن به ساختمان ها و حرف صورت می گیرد

Flow of
Event

۲. نیروی وجود ندارد (در نیروها محاصره) برنامه Finish و ادامه می کند

except
~~except~~

۳. برابر حمله کردن تمام نیروها محاصره به ترتیب در خانه های
که مرکز منطقه است ۴، ۳، ۲، ۷، ۸، ۵، ۱، ۶، ۰

Non-F
Req

حمله می کند اگر خانه از خانه بود به بعد حمله می کند

Check D Money or A Money

Actor : کاربر (player)

Flow of Event : وقتی کاربر قصد خرید می کند این مقدار صادر می شود

نکته : مقدار پول لازم برای خرید اگر آن مشخص می شود

درخت یون کافمن بود tree
در غیر این صورت False
برمی گرداند

except : اگر نه نینرو اشتباه باشد کار نمی کند و False برمی گرداند

Functional Req

① بازیکن ها بهار شروع بازی هم خود را وارد می کنند

② بصورت تصادفی یک انتخاب می شود

③ منور که نشان داده می شود یک عدد از کاربر می گیرد

④ بازیکن می تواند یک بار خود ساختمان و نیز وسایل را با حرف خود مقابل کند

⑤ کاربر بعد از پایان انتخاب خود ۴ را می گیرد و نوبت به بعد می رسد

Non-F-Req

① اگر نام ساختمان یا نیرو اشتباه وارد شود کار انجام نمی شود

② آند شخص نتواند ساختمان دیگری را از بین ببرد بازی را ببرد

③ بعد از بازی به تعداد برده ها با ضربه ها، حاشیه ها با ضربه ها پول می گیرند



دوشنبه

اسفند ۱۳۹۲

۱۸ جمادی الاول ۱۴۳۶

9 March 2015



④ اثر تمامی از نیروهای جامع زنده بماند و تمام ساختمان ها
حرف نابود شود، ساختمان مرکز او نابود می شود

⑤ بازارها در ۳ مرحله انجام می شود و در پایان به تعداد بردها
و بافت ها نتیجه بازار معلوم می شود

قصد و محذوریات هار و پرور:

- در صورتی که جازنفلان باید اعداد را وارد کنند
در غیر این صورت برنامه کسین خواهد کرد

- بازکن در مقام خرید مبلغ از پول خود را از دست می دهد
مقامی که پول بازکن تمام شود و کسین نمی تواند چیزی بخرد

- اگر بازکن قصد تعمیر ساختمان های خود را دارد
باید R را زده و به از آن ساختمان که قصد تعمیر آن را دارد
استفاده کند.

- بازکن نمی تواند در یک خانه 2 ساختمان بزند

- بازکن نمی تواند یک ساختمان را حذف کند و باید بازکنی
که نابود شود بایستد.