**使用個案名稱: 建立遊戲房間**

**行為者: 主要行為者:玩家 次要行為者: 系統**

**目標: 成功建立遊戲房間**

**前提: 玩家使用Web或下載App，並加入會員。**

**結束狀態: 玩家建立遊戲房間，等待其他玩家加入。**

**主要成功情節(main success scenario):**

|  |  |
| --- | --- |
| **主要行為者** | **系統** |
| 1.玩家點選進入中心主頁。  3.玩家點選”開新房間 ”按鈕。  5.玩家填寫”玩家數量 ”欄位。 | 2.系統顯示中心主頁。  4.系統顯示小視窗要求玩家填寫”玩家數  量 ”欄位。  6.系統顯示房間視窗。 |

**使用個案名稱: 開始遊戲**

**行為者: 主要行為者:玩家 次要行為者: 系統**

**目標: 玩家開始進入遊戲**

**前提: 玩家在遊戲房間內。**

**結束狀態: 玩家進入遊戲頁面，並開始遊戲。**

**Include: “建立遊戲房間”使用個案**

**主要成功情節(main success scenario):**

|  |  |
| --- | --- |
| **主要行為者** | **系統** |
| 1.玩家等待其他玩家加入。  (至少2人以上才可進行遊戲)  2.建立遊戲房間的玩家按下”開始  遊戲”按鈕。 | 3.系統查核遊戲房間內有2位玩家以上。  4.查核確認後，系統顯示遊戲頁面。 |

**替代情節1(alternative scenario): 第6步驟:驗證時，某項資料未填寫。**

|  |  |
| --- | --- |
| **主要行為者** | **系統** |
| 2. 客戶填寫未填寫項目。  3. 回mss第5步驟。 | 1. 系統會在未填寫項目後面，顯示(紅色)的提示文字，要求客戶填寫未填寫項目。 |

**使用個案名稱:使用手機拍照功能，做成遊戲內容**

**行為者: 主要行為者:使用者 次要行為者: 管理者**

**目標: 達到隨拍隨玩的效果**

**前提: 客戶端手機有拍照功能，並下載遊戲內容**

**結束狀態: 遊戲結束**

**Include: 選用自建遊戲圖片功能**

**主要成功情節(main success scenario):**

|  |  |
| --- | --- |
| **主要行為者** | **系統** |
| 1.使用者與朋友在進行遊戲圖片找亮點時，發現圖看不新穎。   1. 使用者立即選取自建遊戲圖片功能。 2. 使用者可立即拿起手機作人物、風景等..圖片的攝影。   7.使用者收到系統所反饋的遊戲內容進行遊戲，至遊戲結束。 | 1. 系統收到該選擇後，引導開啟手機內建相機功能。 2. 系統收到使用者端所拍攝的照片，進行圖片的複製與忙店的製作，生成兩張圖片(原圖&後製後盲點圖)。 3. 系統回傳兩張圖片供遊戲的遊玩。(原圖&後製後盲點圖)。 |

**替代情節(alternative scenario): 使用者端放棄自建遊戲圖片**

|  |  |
| --- | --- |
| **主要行為者:客戶** | **系統** |
| 1. **使用者**立即選取自建遊戲圖片功能。 2. 使用者放棄自拍，退出相機功能。   6.回mss7步驟 | 1. 系統收到該選擇後，引導開啟手機內建相機功能。 2. 系統導回遊戲並使用內建圖片。 3. 系統反饋內建圖片供使用者遊玩。 |