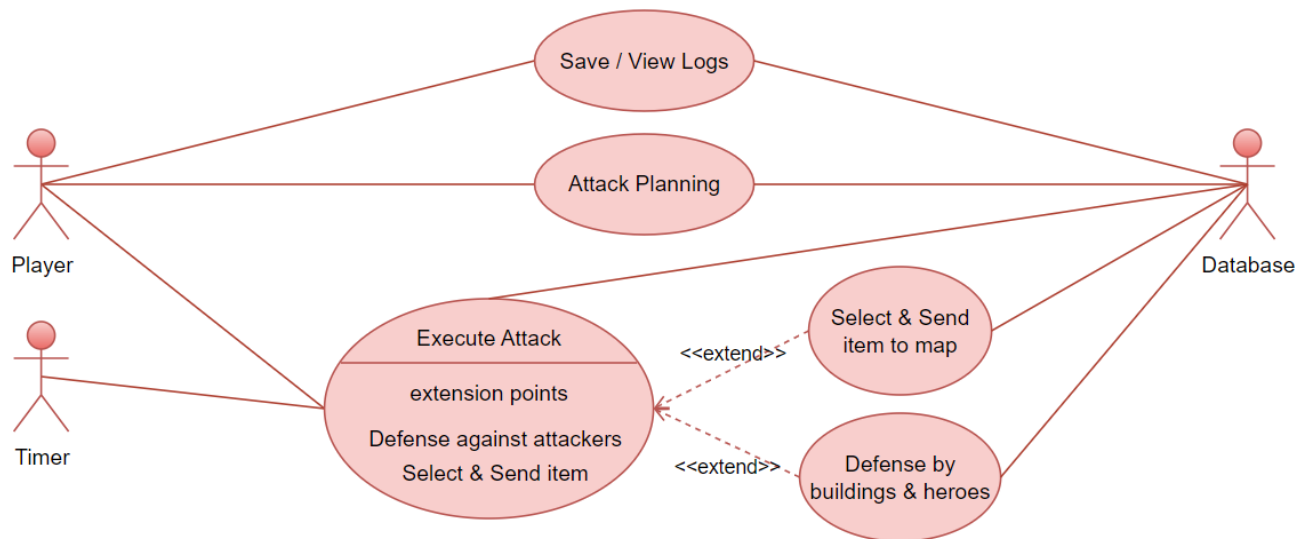


شرح و نمودار مورد کاربرد

بازی "CLASH of CLANS"



شرح مربوط به مورد کاربرد «Save / View Logs»	
نام	توضیحات
نام	برنامه ریزی حمله «Save / View Logs»
شماره	1
نویسنده	پوریا معدنی ثانی
آخرین به روزرسانی	1403/07/12
فرضیات	Save ← حمله یا دفاع بازیکن شروع شده باشد. View ← اطلاعات حملات و دفاع‌ها در پایگاه داده ذخیره شده‌اند.
پیش شرط	پایگاه داده فعال باشد و توانایی ذخیره و بازیابی و نمایش اطلاعات را داشته باشد.
شروع	Save ← بعد از مشخص شدن قبله ای که بازیکن قصد حمله به آن را دارد. View ← بازیکن درخواست مشاهده لاگ‌ها را از طریق رابط کاربری ارسال می‌کند.
گفتگو	Save: View:
پایان	
پس شرط	

شرح مربوط به مورد کاربرد «Attack Planning»	
نام	توضیحات
نام	برنامه ریزی حمله «Attack Planning»
شماره	2
نویسنده	پوریا معدنی ثانی
آخرین به روزرسانی	1403/07/14
فرضیات	این مورد کاربرد فرضیات ندارد.
پیش شرط	این مورد کاربرد پیش شرط ندارد.
شروع	این مورد کاربرد با درخواست بازیکن شروع می‌شود.
گفتگو	بازیکن برای برنامه ریزی حمله میتواند 7 کار انجام دهد. 1. ساخت سرباز 1.1. صفی به اندازه دو برار ظرفیت کمپ در اختیار بازیکن قرار داده میشود. 1.1.1. نصفه اول صف مربوط به ظرفیت فعلی کمپ

1.1.2. نصفه دوم کمپ مربوط به ذخیره سربازان است تا به محض خالی

شدن کمپ سربازان در آن قرار گیرند.

1.2. بازیکن سربازان مدنظر خود را انتخاب میکند.

1.2.1. اگر کمپ به اندازه ظرفیت آن سربازان فضا داشته باشد آنگاه:

1.2.1.1. سربازان انتخابی به ترتیب در نصفه اول صف قرار میگیرد.

1.2.1.2. تایمر ساخت هر سرباز متناسب با آن یک به یک به ترتیب

شروع میشود.

1.2.1.3. بازیکن میتواند با پرداخت الماس تایمر تمام سربازان را تمام

کند و سربازان ساخته شوند و به کمپ بروند.

1.2.2. در غیر اینصورت :

1.2.2.1. پادگان نصفه اول صف را بسته و باقی سربازان انتخاب شده را

در نصفه دوم قرار میدهد.

1.2.2.2. تایمر ساخت هر سرباز متناسب با آن شروع میشود.

1.3. بازیکن میتواند ترتیب ساخت سربازان را تغییر دهد.

1.4. بازیکن میتواند با پرداخت 30 الماس پادگان را به مدت 1 ساعت Boost

کرده و سرعت ساخت سربازان را 4 برابر کند.

2. ساخت اسپل(طلسم)

2.1. صفی به اندازه دو برار ظرفیت مخزن طلسم در اختیار بازیکن قرار داده

میشود.

2.1.1. نصفه اول صف مربوط به ظرفیت فعلی مخزن طلسم

2.1.2. نصفه دوم کمپ مربوط به ذخیره طلسم ها است تا به محض خالی

شدن مخزن طلسم ها را در آن قرار گیرند.

2.2. بازیکن طلسم های مدنظر خود را انتخاب میکند.

2.2.1. اگر مخزن به اندازه ظرفیت آن طلسم ها فضا داشته باشد آنگاه:

2.2.1.1. طلسم های انتخابی به ترتیب در نصفه اول صف قرار میگیرد.

2.2.1.2. تایمر ساخت هر طلسم متناسب با آن شروع میشود.

2.2.1.3. بازیکن میتواند با پرداخت الماس تایمر را تمام کند و طلسم ها

را ساخته و در مخزن قرار دهد.

2.2.2. در غیر اینصورت :

2.2.2.1. پادگان نصفه اول صف را بسته و باقی سربازان انتخاب شده را

در نصفه دوم قرار میدهد.

2.2.2.2. تایمر ساخت هر طلسم متناسب با آن شروع میشود.

2.3. بازیکن میتواند ترتیب ساخت طلسم ها را تغییر دهد.

2.4. بازیکن میتواند با پرداخت 10 الماس پادگان را به مدت 1 ساعت Boost کرده و سرعت ساخت سربازان را 4 برابر کند.

3. ساخت ماشین

4. مدیریت قهرمان ها

4.1. با مصرف منابع سطح(لول) قهرمان بالا میرود.

4.1.1. تغییر اطلاعات

4.1.2. آزاد شدن سطح دسترسی به تجهیزات

4.1.3. آزاد شدن سطح دسترسی به حیوانات

4.2. تعیین تجهیزات

4.2.1. افزایش سطح تجهیزات با مصرف منابع خاص

5. ارتقا دادن سرباز ها یا طلسم ها یا ماشین ها

5.1. از طریق مصرف منابع مورد نیاز بسته به نیروی مدنظر انجام می شود.

5.2. تغییر اطلاعات

5.3. تغییر شکل ظاهری

5.4. بعد از رسیدن به سطح مشخصی قابلیت تقویت نیرو آزاد می شود.

5.5. گرفتن پاداش (xp)

5.5.1. بعد از دریافت حد مشخصی پاداش سطح بازیکن افزایش پیدا میکند.

6. تقویت سرباز ها

6.1. از طریق مصرف منابع مورد نیاز بسته به نیروی مدنظر انجام می شود.

6.2. تغییر شکل ظاهری

6.3. هر تقویت به مدت دو ساعت است.

6.4. بیش از 2 سرباز به طور همزمان نمی توان تقویت کرد.

6.5. اضافه شدن قابلیت جدید به سرباز

6.6. تغییر اطلاعات

7. گرفتن نیرو از طریق کلن(گروه)

7.1

7.2. درخواست

شرح مربوط به مورد کاربرد «Execute Attack»

نام	توضیحات
نام	برنامه ریزی حمله «Execute Attack»
شماره	3
نویسنده	پوریا معدنی ثانی
آخرین به روزرسانی	1403/07/11
فرضیات	
پیش شرط	
شروع	
گفتگو	
پایان	
پس شرط	

شرح مربوط به مورد کاربرد «Select & Send item to map»

نام	توضیحات
نام	برنامه ریزی حمله «Select & Send item to map»
شماره	4
نویسنده	پوریا معدنی ثانی
آخرین به روزرسانی	1403/07/11
فرضیات	
پیش شرط	
شروع	
گفتگو	
پایان	
پس شرط	

شرح مربوط به مورد کاربرد «Defense by buildings & heroes»

نام	توضیحات
-----	---------

نام	برنامه ریزی حمله «Defense by buildings & heroes»
شماره	5
نویسنده	پوریا معدنی ثانی
آخرین به روزرسانی	1403/07/11
فرضیات	
پیش شرط	
شروع	
گفتگو	
پایان	
پس شرط	