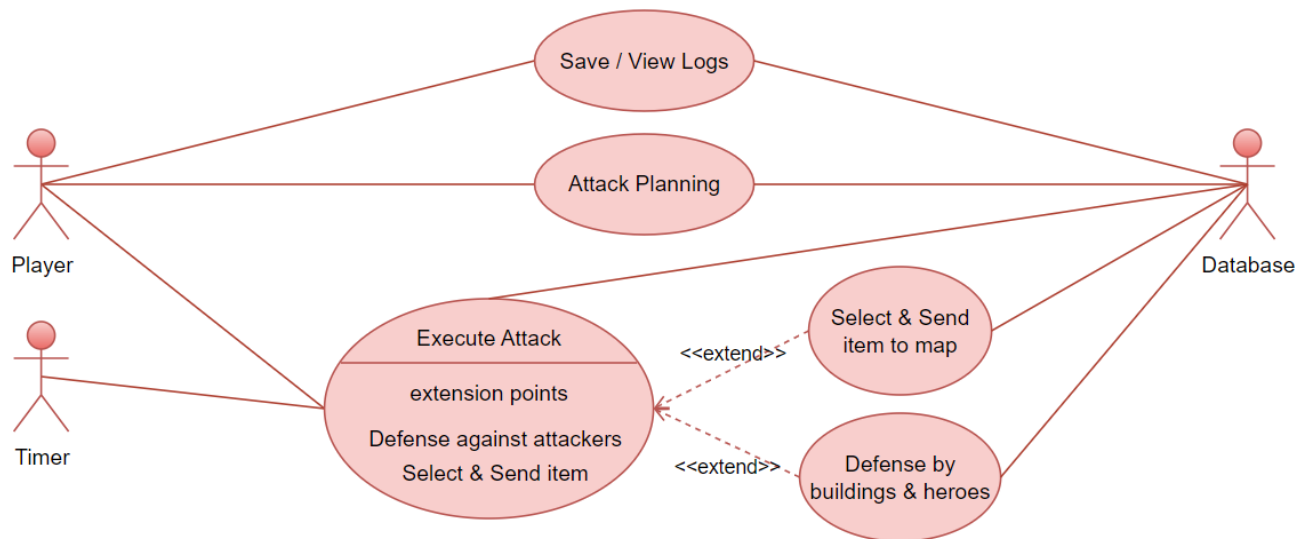


شرح و نمودار مورد کاربرد

## 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	فرض میکنیم کاربر وارد بازی شده و در نقشه مد نظر قرار دارد.
پیش شرط	اینترنت کاربر وصل است.
شروع	این مورد کاربرد با درخواست بازیکن شروع می‌شود.
گفتگو	1. این مورد کاربرد با درخواست بازیکن شروع می‌شود. 2. سیستم ارتش وجود داشته از قبل را از دیتابیس می‌گرد. 3. سیستم موارد قابل اجرا را به بازیکن نشان میدهد. 4. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

5. اگر بازیکن ساخت نیرو (سرباز ، اسپل (طلسم) و ماشین) را انتخاب کند.

5.1. سیستم صفی به اندازه دو برار ظرفیت هر نیرو در اختیار بازیکن قرار داده میشود.

5.2. سیستم نصفه اول صف را که مربوط به ظرفیت فعلی مخزن آن نیرو است قرار میدهد.

5.3. سیستم نصفه دوم مخزن که مربوط به ذخیره نیرو ها است تا به محض خالی شدن مخزن نیرو ها را در آن قرار گیرند را قرار میدهد.

5.4. سیستم لیست نیرو ها قابل ساخت را به کاربر نشان می دهد.

5.5. بازیکن نیروی مدنظر خود را انتخاب میکند.

5.6. اگر مخزن به اندازه ظرفیت آن نیرو ها فضا داشته باشد آنگاه:

5.6.1. سیستم نیرو های انتخابی را به ترتیب در نصفه اول صف قرار میدهد.

5.6.2. تایمر ساخت هر نیرو متناسب با آن یک به یک به ترتیب شروع میشود.

5.6.3. سیستم محاسبه میکند کل نیرو های هر دسته با چند الماس فوراً ساخته میشود.

5.6.4. سیستم مورد اجرایی ساخت فوری نیرو ها با الماس را به بازیکن نشان میدهد.

5.6.5. اگر بازیکن گزینه ساخت فوری را انتخاب کند:

5.6.5.1. سیستم میزان الماس محاسبه شده را از منابع بازیکن کم میکند.

5.6.5.2. سیستم سربازان را فوراً ساخته و در مخزن قرار میدهد.

5.6.6. اگر تایمر ساخت هر نیرو تمام شود آنگاه:

5.6.6.1. سیستم نیرو را ساخته و در مخزن قرار میدهد.

5.7. در غیر اینصورت :

5.7.1. سیستم نصفه اول صف را بسته و باقی نیرو های انتخاب شده را در نصفه دوم قرار میدهد.

5.7.2. تایمر ساخت هر نیرو متناسب با آن یک به یک به ترتیب شروع میشود.

5.8. بازیکن میتواند ترتیب ساخت نیرو ها را تغییر دهد.

5.9. بازیکن میتواند با پرداخت مقدار تعیین شده الماس نیرو ساز را به مدت 1 ساعت Boost کرده و سرعت ساخت نیرو ها را 4 برابر کند.

6. اگر بازیکن مدیریت یکی از قهرمان ها را انتخاب کند.

6.1. سیستم لیست موارد اجرایی برای مدیریت قهرمان را به بازیکن نشان میدهد.

6.2. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

6.3. اگر بازیکن ارتقا سطح(لول) قهرمان را انتخاب کند آنگاه:

6.3.1. اگر بازیکن منابع لازم برای این کار را داشته باشد آنگاه:

6.3.1.1. سیستم به منابع لازم را از منابع بازیکن کم میکند.

6.3.1.2. سیستم توانایی های قهرمان (قدرت و جان و ...) را بهبود

میبخشد.

6.3.1.3. اگر سطح قهرمان به حد های مشخص شده ای برسد آنگاه:

6.3.1.3.1. سیستم دسترسی قهرمان به تجهیزات را آزاد میکند.

6.3.1.3.2. سیستم دسترسی قهرمان به حیوانات را آزاد میکند.

6.3.2. در غیر اینصورت اگر به اندازه کافی منابع نداشته باشد آنگاه:

6.3.2.1. سیستم به میزان کمبود منابع محاسبه میکند که با چند

الماس این کمبود جبران میشود.

6.3.2.2. سیستم موارد اجرایی پرداخت با الماس و لغو پرداخت را به

بازیکن نشان میدهد.

6.3.2.3. اگر بازیکن پرداخت را انتخاب کند:

6.3.2.3.1. به خط 6.3.2.3.1.1 میرویم.

6.3.2.4. در غیر اینصورت اگر بازیکن گزینه لغو را انتخاب کند:

6.3.2.4.1. به خط 6.3.2.1 برمیگردیم.

6.4. اگر بازیکن مدیریت تجهیزات قهرمان را انتخاب کند:

6.4.1. سیستم لیست منابع تجهیزاتی و تجهیزات همه قهرمان ها(که موارد

اجرایی بازیکن هستند) را به بازیکن نشان می دهد.

6.4.2. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

6.4.3. اگر بازیکن یکی از تجهیزات را انتخاب کند آنگاه:

6.4.3.1. سیستم، اطلاعات و موارد قابل اجرا(تجهیز و ارتقا) روی سلاح

را به بازیکن نشان میدهد.

6.4.3.2. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

6.4.3.3. اگر بازیکن تجهیز را انتخاب کند:

6.4.3.3.1. سیستم سلاح را به قهرمان انتساب می دهد.

6.4.3.4. اگر بازیکن ارتقا را انتخاب کند:

6.4.3.4.1. اگر بازیکن منابع تجهیزاتی به اندازه کافی داشته باشد:

6.4.3.4.1.1. سیستم منابع مورد نیاز را از ذخایر بازیکن

میگیرد.

6.4.3.4.1.2. سیستم سطح سلاح را بالا میبرد.

6.4.3.4.1.3. سیستم توانایی های سلاح را بهبود میبخشد.

6.4.3.4.1.4. به خط 6.3.2.1 برمیگردیم.

6.4.3.4.2. در غیر این صورت:

6.4.3.4.2.1. سیستم به میزان کمبود منابع محاسبه میکند

که با چند الماس این کمبود جبران میشود.

6.4.3.4.2.2. سیستم موارد اجرایی پرداخت با الماس و لغو

پرداخت را به بازیکن نشان میدهد.

6.4.3.4.2.3. اگر بازیکن پرداخت را انتخاب کند:

6.4.3.4.2.3.1. به خط 6.3.2.3.1.1 میرویم.

6.4.3.4.2.4. در غیر اینصورت اگر بازیکن گزینه لغو را

انتخاب کند:

6.4.3.4.2.4.1. به خط 6.3.2.1 برمیگردیم.

7. اگر بازیکن ارتقا دادن نیرو ها (سرباز ها ، طلسم ها یا ماشین ها) را انتخاب کند.

7.1. سیستم لیست نیرو های قابل ارتقا(موارد اجرایی) را به بازیکن نشان میدهد.

7.2. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

7.3. سیستم تغییرات پس از ارتقای نیرو را به بازیکن نشان میدهد.

7.4. سیستم مورد اجرایی ارتقا و انصراف را به بازیکن نشان میدهد.

7.5. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

7.6. اگر بازیکن ارتقا را انتخاب کند:

7.6.1. اگر بازیکن منابع مورد نیاز (بسته به نیروی مدنظر) را داشته باشد:

7.6.1.1. سیستم سطح نیرو را بالا میبرد.

7.6.1.2. اگر نیرو به سطح مشخصی برسد آنگاه:

7.6.1.2.1. سیستم قابلیت تقویت نیرو را آزاد می کند.

7.6.1.3. سیستم اطلاعات (توانایی ها) نیرو را بهبود میبخشد.

7.6.1.4. سیستم شکل ظاهری نیرو را تغییر می دهد.

7.6.1.5. سیستم به بازیکن پاداش (xp) می دهد.

7.6.1.6. اگر پاداش های بازیکن به حد مشخصی برسد آنگاه:

7.6.1.6.1. سیستم سطح بازیکن را بالا میبرد.

8. اگر بازیکن تقویت سرباز ها را انتخاب کند.

8.1. سیستم لیست سرباز هایی که قابلیت تقویت دارند را به بازیکن نشان میدهد.

8.2. اگر سرباز به سطح قابل تقویت شدن رسیده باشد، به یک مورد اجرایی تبدیل میشود.

8.3. سیستم موارد اجرایی را به بازیکن نشان میدهد.

8.4. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

8.5. اگر 2 سرباز در حالت تقویت شده باشند آنگاه:

8.5.1. سیستم به بازیکن اطلاع میدهد که بیش از 2 سرباز را همزمان نمی تواند تقویت کند.

8.6. در غیر اینصورت:

8.6.1. سیستم تغییرات پس از تقویت را بازیکن نشان میدهد.

8.6.2. سیستم منابع مورد نیاز برای تقویت کردن را به بازیکن نشان میدهد.

8.6.3. سیستم مورد اجرایی تقویت و انصراف به بازیکن نشان میدهد.

8.6.4. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

8.6.5. اگر بازیکن تقویت را انتخاب کند:

8.6.5.1. اگر بازیکن منابع مورد نیاز (بسته به نیروی مدنظر) را داشته باشد آنگاه:

8.6.5.1.1. سیستم سرباز را به مدت 2 ساعت تقویت میکند.

8.6.5.1.2. سیستم شکل سرباز را تغییر میدهد.

8.6.5.1.3. سیستم قابلیت جدید به سرباز اضافه میکند.

8.6.5.1.4. سیستم اطلاعات (توانایی) های سرباز را بهبود میبخشد.

9. اگر بازیکن گرفتن نیرو از طریق کلن (قبیله گروه)) را انتخاب کند:

9.1. اگر مخزن نیرو های کمکی کلن پر نباشد آنگاه:

9.1.1. سیستم مورد های اجرایی درخواست و ساخت با مدال را به بازیکن نشان میدهد.

9.1.2. بازیکن مورد اجرایی خود را انتخاب میکند.

9.1.3. اگر بازیکن، درخواست را انتخاب کند.

9.1.3.1. سیستم لیست نیرو هایی که بازیکن میتواند درخواست (مورد

های اجرایی) دهد را به او نشان میدهد.

9.1.3.2. بازیکن مورد های اجرایی مدنظر را انتخاب میکند.

9.1.3.3. درخواست بازیکن توسط مورد کاربرد Donate اجرا میشود.

9.1.4. اگر بازیکن، ساخت با مدال را انتخاب کند.

9.1.4.1. سیستم لیست نیرو هایی که بازیکن میتواند بسازد را به او نشان میدهد.	
9.1.4.2. بازیکن مورد های اجرایی مدنظر را انتخاب میکند.	
9.1.4.3. سیستم محاسبه میکند ساخت نیرو های انتخابی به چند مدال نیاز دارد.	
9.1.4.4. سیستم مورد های اجرایی پرداخت و انصراف را به کاربر نشان میدهد.	
9.1.4.5. اگر بازیکن گزینه پرداخت را را انتخاب کند:	
9.1.4.5.1. اگر بازیکن میزان کافی مدال داشته باشد:	
9.1.4.5.1.1. مدال ها از بازیکن کم میشود.	
9.1.4.5.1.2. سرباز ها در مخزن کلن قرار میگیرند.	
9.1.4.5.2. در غیر اینصورت:	
9.1.4.5.3. سیستم به بازیکن اطلاع میدهد که مدال کافی ندارد.	
9.1.4.5.3.1. به خط X برمیگردیم	
9.1.4.6. اگر بازیکن گزینه انصراف را انتخاب کند:	
9.1.4.6.1. به خط X برمیگردیم.	
	پایان
	پس شرط

شرح مربوط به مورد کاربرد «Execute Attack»	
نام	توضیحات
نام	برنامه ریزی حمله «Execute Attack»
شماره	3
نویسنده	پوریا معدنی ثانی
آخرین به روزرسانی	1403/07/14
فرضیات	کاربر حمله به نقشه حریف را شروع کرده است.
پیش شرط	اینترنت کاربر وصل باشد
شروع	<p>1. بازیکن نوع حمله را انتخاب میکند.</p> <p>2. اگر حداقل یک نیرو در ارتش داشته باشد، آنگاه میتواند نوع حمله را انتخاب کند:</p> <p>3. اگر نوع تمرین را انتخاب کند ، آنگاه:</p>



- a. بازیکن تمرین مدنظر را انتخاب میکند.
- i. نیرو های مورد نظر آن تمرین به بازیکن داده میشود.
  - ii. بازیکن به نقشه تمرین مورد نظر هدایت میشود.
  - iii. اگر بازیکن یک نیرو به نقشه بفرستد آنگاه:
    1. اجرا این مورد کاربرد به پایان میرسد.
4. در غیر اینصورت اگر نوع تک نفره را انتخاب کند، آنگاه:
- a. بازیکن مرحله مورد نظر را انتخاب میکند.
- i. اگر مرحله مورد نظر قفل نباشد آنگاه:
  - ii. بازیکن با ارتشش به نقشه مرحله منتقل میشود.
  - iii. اگر بازیکن یک نیرو به نقشه بفرستد آنگاه:
    1. اجرا این مورد کاربرد به پایان میرسد.
  - iv. در غیر اینصورت:
- v. به بازیکن اطلاع داده میشود که باید مراحل قبلی را برای باز شدن قفل مرحله مدنظر بگذرانند.
5. در غیر اینصورت اگر نوع چند نفره را انتخاب کند، آنگاه:
- a. با پرداخت سکه متناسب با سطحش میتواند نقشه حریف را ببیند.
  - b. تایمر بررسی نقشه شروع میشود
  - c. اگر تایمر بررسی نقشه هنوز تمام نشده باشد، آنگاه میتواند یک از این 3 کار را بکند:
    - i. درخواست دیدن نقشه بعدی را بدهد و به مورد 6.3.1 برگردد.
    - ii. از بخش حمله خارج شود.
    - iii. اولین نیروی خود را بفرستد.
    - iv. این مورد کاربرد به پایان میرسید.
  - d. در غیر این صورت اگر تایمر تمام شود آنگاه:
    - i. حمله شروع میشود. و اجرای این مورد کاربرد به پایان می رسد.
  - e. در غیر این صورت اگر اینترنت کابر قطع شود آنگاه:
    - i. بازی بسته میشود.

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	