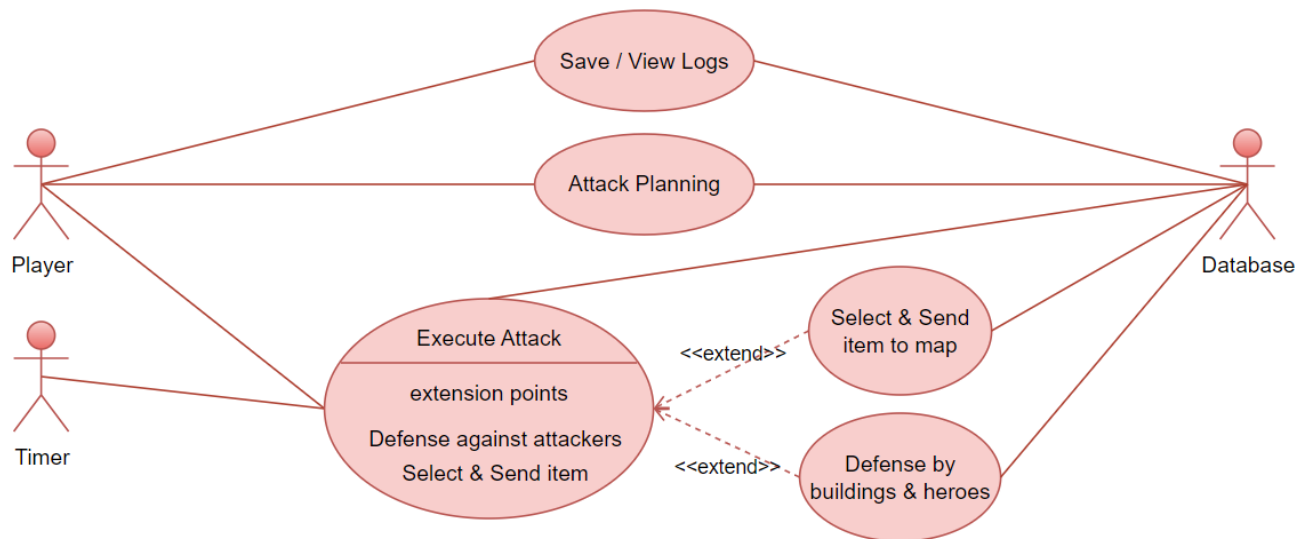


شرح و نمودار مورد کاربرد

## 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 پرداخت 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.

7. سیستم لیست روش های مدیریت قهرمان را به بازیکن نشان میدهد.

7.1. اگر بازیکن با مصرف منابع سطح(لول) قهرمان را بالا ببرد.

7.1.1. سیستم توانایی های قهرمان (قدرت و جان و ...) بهبود میبخشد.

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

7.1.2.1. سیستم دسترسی قهرمان به تجهیزات را آزاد میکند.

7.1.2.2. سیستم دسترسی قهرمان به حیوانات را آزاد میکند.

7.2. اگر بازیکن مدیریت تجهیزات قهرمان را انتخاب کند:

7.3. سیستم لیست منابع تجهیزاتی و تجهیزات همه قهرمان ها را به بازیکن نشان می دهد.

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

7.4.1. سیستم، اطلاعات و موارد قابل اجرا(تجهیز و ارتقا) روی سلاح را به بازیکن نشان میدهد.

7.4.2. اگر بازیکن تجهیز را انتخاب کند:

7.4.2.1. سیستم سلاح را به قهرمان انتساب می دهد.

7.4.3. اگر بازیکن ارتقا را انتخاب کند:

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

7.4.3.1.1. سیستم منابع مورد نیاز را از ذخایر بازیکن میگیرد.

7.4.3.1.2. سیستم سطح سلاح را بالا میبرد.

7.4.3.1.3. سیستم توانایی های سلاح را بهبود میبخشد.

7.4.3.1.4. به خط 7.4.1 برمیگردیم.

7.4.3.2. در غیر این صورت:

7.4.3.2.1. سیستم به میزان کمبود منابع محاسبه میکند که با

چند الماس این کمبود جبران میشود.

7.4.3.2.2. سیستم موارد اجرایی پرداخت با الماس و لغو پرداخت را به بازیکن نشان میدهد.

7.4.3.2.3. اگر بازیکن پرداخت را انتخاب کند:

7.4.3.2.3.1. به خط 7.4.3.1.1 میرویم.

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

7.4.3.2.4.1. به خط 7.4.1 برمیگردیم.

8. ارتقا دادن نیرو ها( سرباز ها ، طلسم ها یا ماشین ها)

8.1. اگر بازیکن منابع مورد نیاز (بسته به نیروی مدنظر) را داشته باشد آنگاه با ارتقا باعث تغییرات زیر میشود:

8.1.1. تغییر اطلاعات

8.1.2. تغییر شکل ظاهری

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

8.1.4. گرفتن پاداش (xp)

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

8.1.5.1. سطح بازیکن افزایش پیدا میکند.

9. تقویت سرباز ها

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

تقویت آن باعث تغییرات زیر میشود:

9.1.1. تغییر شکل ظاهری

9.1.2. هر تقویت به مدت 2 ساعت است.

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

9.1.4. اضافه شدن قابلیت جدید به سرباز

9.1.5. تغییر اطلاعات

10. گرفتن نیرو از طریق کلن (قبیله) (گروه)

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

10.1.1. میتوان نیرو های مدنظر را به کلن درخواست داد.

10.1.2. میتوان با استفاده از مدال های یورش نیرو ها را ساخت.

11. انتخاب نوع حمله

11.1. گر حداقل یک نیرو در ارتش داشته باشد، آنگاه میتواند نوع حمله را

انتخاب کند:

11.1.1. اگر نوع تمرین را انتخاب کند ، آنگاه:

11.1.1.1. بازیکن تمرین مدنظر را انتخاب میکند.

11.1.1.1.1. نیرو های مورد نظر آن تمرین به بازیکن داده میشود.

11.1.1.1.2. بازیکن به نقشه تمرین مورد نظر هدایت میشود.

11.1.1.1.2.1. اگر بازیکن یک نیرو به نقشه بفرستد آنگاه:

11.1.1.1.2.1.1. اجرا این مورد کاربرد به پایان میرسد.

11.1.2. در غیر اینصورت اگر نوع تک نفره را انتخاب کند، آنگاه:

11.1.2.1. بازیکن مرحله مورد نظر را انتخاب میکند.

11.1.2.1.1. اگر مرحله مورد نظر قفل نباشد آنگاه:

11.1.2.1.1.1. بازیکن با ارتشش به نقشه مرحله منتقل

میشود.

11.1.2.1.1.1.1. اگر بازیکن یک نیرو به نقشه بفرستد

آنگاه:

11.1.2.1.1.1.1.1. اجرا این مورد کاربرد به پایان

میرسد.

11.1.2.1.2. در غیر اینصورت:

11.1.2.1.2.1. به بازیکن اطلاع داده میشود که باید مراحل

قبلی را برای باز شدن قفل مرحله مدنظر بگذراند.

11.1.3. در غیر اینصورت اگر نوع چند نفره را انتخاب کند، آنگاه:

11.1.3.1. با پرداخت سکه متناسب با سطحش میتواند نقشه

حریف را ببیند.

11.1.3.2. تایمر بررسی نقشه شروع میشود

11.1.3.3. اگر تایمر بررسی نقشه هنوز تمام نشده باشد، آنگاه

میتواند یک از این 3 کار را بکند:

11.1.3.3.1. درخواست دیدن نقشه بعدی را بدهد و به مورد 6.3.1

برگردد.

11.1.3.3.2. از بخش حمله خارج شود.

11.1.3.3.3. اولین نیروی خود را بفرستد.

11.1.3.3.3.1. این مورد کاربرد به پایان میرسید.

11.1.3.4. در غیر این صورت اگر تایمر تمام شود آنگاه:

11.1.3.4.1. حمله شروع میشود. و اجرای این مورد کاربرد به پایان

می رسد.

11.1.3.5. در غیر این صورت اگر اینترنت کابر قطع شود آنگاه:

11.1.3.5.1. بازی بسته میشود.

11.1.3.5.2. اجرای این مورد کاربرد به پایان میرسد.

پایان

پس شرط

شرح مربوط به مورد کاربرد «Execute Attack»

توضیحات

نام

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	
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