|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 프로젝트명 | 인디언포커 개발 | 버전 | 1.0 |
| 문서명 | 소프트웨어 요구사항 명세서 | 작성일 | 10.25 |
| 단계 | 요구사항 분석 | 작성자 | 소공프렌즈 |

**소프트웨어 요구사항**

**-소공프렌즈-**

-목차-

[**1.** **개요** 3](#_Toc465264959)

[1.1 개발시스템의 목표 3](#_Toc465264960)

[**2.** **기능요구사항** 3](#_Toc465264961)

[2.1 요구사항 분석 3](#_Toc465264962)

[2.2 시나리오 4](#_Toc465264963)

[**3.** **유즈케이스** 6](#_Toc465264964)

[3.1 유즈케이스 다이아그램 6](#_Toc465264965)

[3.2 이벤트 흐름 6](#_Toc465264966)

[**4.** **도메인모델** 10](#_Toc465264967)

[4.1 도메인 모델링 10](#_Toc465264968)

# **개요**

## 1.1 개발시스템의 목표

인디언 포커 게임을 1인 또는 2인이 하며 랭킹을 볼 수 있는 게임 어플을 개발한다.

# **기능요구사항**

## 2.1 요구사항 분석

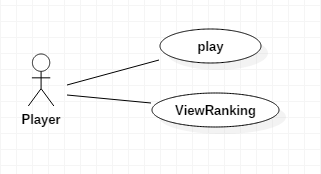
|  |
| --- |
| 요구사항 내용 |
| 1~10까지의 숫자가 그려진 카드 2세트를 가지고 게임을 만들려고 한다. |
| 게임은 카드,점수, 한 명 혹은 두명의 Player로 진행된다. |
| 각 Player는 1~10까지의 숫자가 적힌 카드 1세트를 가지고 게임에 참여한다. |
| 각 Player는 기본점수 200점을 가지고 게임을 시작한다. |
| 각 Player는 상대방이 뽑은 한 장의 카드를 볼 수 있다. |
| 각 Player는 자신이 뽑은 카드가 무엇인지 확인할 수 없다. |
| 게임은 카드의 숫자가 높은 Player가 승리하게 된다. |
| 각 Player는 자신의 카드를 보지 못한 상황에서 상대의 카드를 보고 점수를  걸어야 한다. |
| 기본 배당 점수는 10점부터 시작이며 바로 직전에 걸었던 점수보다  적게 걸 수는 없다. |
| 각 Player는 자신이 뽑은 카드가 상대방의 카드보다 높은 점수라고 생각한다면  배당점수를 늘린다. |
| 두 Player간 배당 점수가 같을 경우, 한 턴이 종료되며 배당된 모든 점수는  승리자에게 돌아간다. |
| 단, 두 Player가 같은 숫자 카드를 뽑았을 경우, 배당되었던 점수는 다음 턴 기본 배당점수로 넘어간다. |
| 한 Player가 배당을 포기할 경우, 무조건 패배하게 되며 포기시점까지 배당된  모든 점수는 승리자에게 돌아간다. |
| 단, 포기한 Player의 카드가 숫자 10일 경우, 포기한 Player는 100점을 상대에게 줘야한다. |
| 게임은 총 10회의 turn을 가지며, 10회이내에 한 Player의 점수가 0점이 되거나 10회가 끝나면 게임이 종료된다. |
| 게임을 하는 도중 취소할 수 있어야하며 이탈한 Player는 패배하게 된다. |
| 게임이 끝나면 각 Player들의 이름과 최종점수가 Rank에 업로드 된다. |

## 2.2 시나리오

|  |  |
| --- | --- |
| Actor Actions | System response |
| 새로운 Player A가 게임을 시작한다. |  |
|  | Player A에게 기본점수 200점을 부여한다. |
| Player A가 카드를 뽑는다. |  |
|  | 1~10숫자중 3을 뽑고 상대Player(Player B)에게 카드를 보여준다. |
| 첫번째 턴에서 Player A가 상대(Player B)의  카드를 보고 10점을 건다. |  |
| 첫번째 턴에서 Player A가 상대방(Player B) 보다 높은 점수라고 생각하여 20점을 건다. |  |
|  | 배당 점수를 저장하고 상대방(Player B)의 배당을 기다린다. |
| 상대방(Player B)의 배당 점수와 같은 점수를 건다. |  |
|  | 두 Player의 카드 결과를 출력하고 승리자를 판단한다. |
|  | 저장된 배당 점수를 모두 승리자에게 준다. |
| Player A가 카드를 뽑는다. |  |
|  | 1~10숫자중 5를 뽑고 상대(Player B)에게 카드를 보여준다. |
| 두번째 턴에서 Player A가 상대카드를 보고 10점을 건다. |  |
| 두번째 턴에서 Player A가 상대방보다 낮은 점수라고 생각하여 배당을 포기한다. |  |
|  | 두 Player의 카드결과를 출력하고 상대(Player B)를 승자로 판단한다. |
|  | 저장된 배당 점수를 모두 승리자에게 준다. |
| …………….중략……………. |  |
| Player A가 카드를 뽑는다. |  |
|  | 1~10숫자중 10을 뽑고 상대(PlayerB)에게 카드를 보여준다. |
| 열번째 턴에서 Player A가 상대카드를 보고 10점을 건다. |  |
| 열번째 턴에서 Player A가 상대방보다 낮은 점수라고 생각하여 배당을 포기한다. |  |
|  | 두 Player의 카드결과를 출력하고 상대(Player B)를 승자로 판단한다. |
| 포기한 Player A의 카드가 10이였으므로 상대(Player B)에게 100점을 추가로 준다. |  |
|  | 저장된 배당 점수와 추가점수를 모두 승리자에게 준다. |
|  | 10회턴이 모두 끝나 게임을 종료한다. |

# **유즈케이스**

## 3.1 유즈케이스 다이아그램



## 3.2 이벤트 흐름

**기본흐름-viewRanking**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor Actions | System response |
| 1.viewRank로 최종점수를 본다 |  |
|  | 2.모든 플레이어의 승률을 출력한다. |

**예외흐름-viewRanking**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor Actions | System response |
| 1.viewRank로 승률을 본다 |  |
| 2.전체 랭킹이 아직 없는 경우이다. |  |
|  | 3.Ranking이 존재하지 않다고 출력한다. |

**기본흐름-play**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor Actions | System response |
| 1. Player가 게임을 시작한다. |  |
|  | 2. Player에게 기본점수 200점을 부여한다. |
| 3. Player가 카드를 뽑는다. |  |
|  | 4. 1~10랜덤 숫자를 뽑고 상대의 Player에게 카드 숫자를 보여준다. |
| 5. Player가 상대의 카드를 보고 10점부터 점수를 건다. |  |
| 6. 자신의 카드가 상대방 보다 높은 점수라고 생각한다면 배당점수를 늘린다. |  |
|  | 7. 배당 점수를 저장하고 상대방의 배당을 기다린다. |
| 8. 상대방의 배당 점수와 같은 점수를 건 경우이다. 한 턴이 종료된다. |  |
|  | 9. 두 Player의 카드 결과를 출력하고 승리자를 판단한다. |
|  | 10. 저장된 배당 점수를 모두 승리자에게 준다. |
|  | 11. 10회턴이 모두 끝나면 게임을 종료한다. |
|  | 12. Player의 승률을 Rank에 저장한다. |

**대체흐름 1 – 두 카드의 숫자가 같은 경우**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor Actions | System response |
| 1. Player가 게임을 시작한다. |  |
|  | 2. Player에게 기본점수 200 점을 부여한다. |
| 3. Player가 카드를 뽑는다. |  |
|  | 4. 1~10랜덤 숫자를 뽑고 상대의 Player에게 카드 숫자를 보여준다. |
| 5. Player가 상대의 카드를 보고 10점부터 점수를 건다. |  |
| 6. 자신의 카드가 상대방 보다 높은 점수라고 생각한다면 배당점수를 늘린다. |  |
|  | 7. 배당 점수를 저장하고 상대방의 배당을 기다린다. |
| 8. 상대방의 배당 점수와 같은 점수를 건 경우이다. 한 턴이 종료된다 |  |
|  | 9. 두 Player의 카드 결과를 출력하는데 두 카드의 숫자가 같으므로 무승부를 판단하고 지금까지 배당된 점수를 다음 턴의 기본 배당 점수로 넘겨준다. |
|  | 10. 다음 턴을 실행한다. |

**대체흐름 2 - Player가 배당을 포기한 경우**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor Actions | System response |
| 1. Player가 게임을 시작한다`. |  |
|  | 2. Player에게 기본점수 200 점을 부여한다. |
| 3. Player가 카드를 뽑는다. |  |
|  | 4. 1~10랜덤 숫자를 뽑고 상대의 Player에게 카드 숫자를 보여준다. |
| 5. Player가 상대의 카드를 보고 10점부터 점수를 건다. |  |
| 6. 자신의 카드가 상대방 보다 낮은 점수라고 생각하여 배당을 포기한다. |  |
| 7. 포기한 Player의 카드 결과가 10일 경우이다. 상대Player에게 100점을 추가로 준다. |  |
|  | 8. 두 Player의 카드 결과를 출력하고 상대Player를 승자로 판단한다. |
|  | 9. 저장된 배당 점수를 모두 승리자에게 준다. |
|  | 10. 10회턴이 모두 끝나면 게임을 종료한다. |
|  | 11. Player의 승률을 Rank에 저장한다. |

**예외흐름**

|  |  |
| --- | --- |
| Actor Actions | System response |
| 1. Player가 게임을 시작한다. |  |
|  | 2. Player의 점수를 가져온다. |
| 3. Player가 카드를 뽑는다. |  |
|  | 4. 1~10랜덤 숫자를 뽑고 Player에게 상대의 카드를 보여준다. |
| 5. Player가 가진 점수보다 더 많은 점수를 건다. |  |
|  | 6. Player에게 점수가 초과되었다고 알리고 다시 입력하게 된다. |

# **도메인모델**

## 4.1 도메인 모델링

