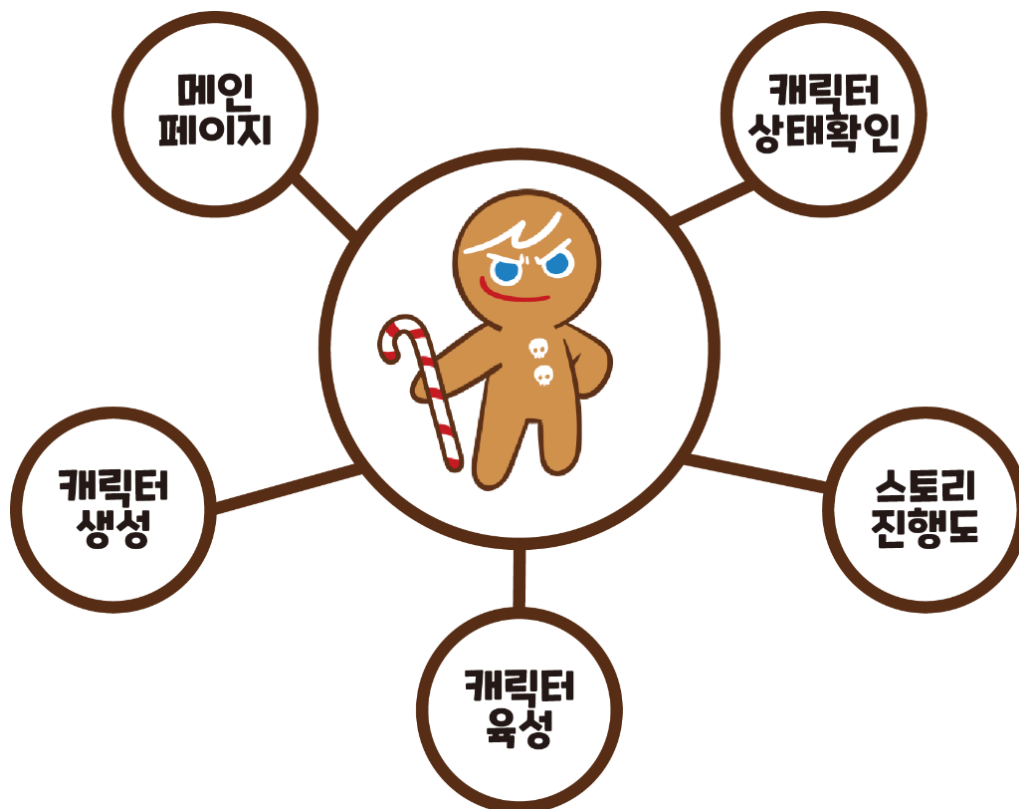


1. 유스케이스

1. 유스케이스 다이어그램



2.유스케이스 명세

유스케이스 이름	메인
유스케이스 ID	A001
관련 요구사항	F_R_101 ~ 104
우선순위	하
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	회원가입 로그인 종료
종료조건	종료 클릭
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	캐릭터 등록
유스케이스 ID	A002
관련 요구사항	F_R_201, 202
우선순위	하
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	<ul style="list-style-type: none"> -등록 페이지에서 캐릭터 이름을 정한다. -저장된 스토리의 정보를 불러온다.
종료조건	<ul style="list-style-type: none"> -캐릭터 등록 완료 시 종료 -종료 클릭
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	캐릭터 키우기
유스케이스 ID	A003
관련 요구사항	F_R_301 ~ 307
우선순위	상
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	<ul style="list-style-type: none"> -행동정의 페이지에서 쿠키의 요구를 보고 키우기위한 상세 행동 내용을 설정해준다. -체력단련, 공부, 아르바이트, 자기개발을 각각 실행할 때마다 능력치 스탯을 획득한다. -훈련을 두번 반복하면 서브이벤트 발생하고, 선택에 따라 도덕성과 특정 스탯이 +-된다. - 서브이벤트가 3개 발생 시 메인이벤트 발생하고, 특정 스탯을 획득한다. - 메인이벤트 종료시 누적된 스탯을 확인한다.
종료조건	<ul style="list-style-type: none"> -종료 클릭 -스토리 진행도의 끝 도달 시 종료
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	스토리 엔딩
유스케이스 ID	A004
관련 요구사항	F_R_401
우선순위	상
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	<p>-누적된 스렛을 확인하여 만들어진 쿠키를 스윙을 통해 이미지로 출력하여 사용자에게 보여준다.</p>
종료조건	-Y를 입력하면 종료된다.
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

II. 기능 요구사항

ID	요구사항명칭	설명	우선순위
F_R101	ID 설정	사용자가 원하는 ID를 입력받아 설정한다.	하
F_R102	PW 설정	사용자가 원하는 PW를 입력받아 설정한다.	하
F_R103	종료	회원가입 후 게임 종료가 되어야 한다.	하
F_R104	로그인	로그인을 한다.	하
F_R201	캐릭터 이름	사용자가 원하는 닉네임을 입력받아 설정한다.	하
F_R202	스토리 진행도 확인	게임을 꺾다 꺾을 때 그 시점부터 시작 할 수 있도록 사용자의 선택 정보들을 저장한다.	중
F_R301	체력단련	체력단련 목록을 선택시 힘 능력치를 랜덤으로 올려준다.	상
F_R302	공부	공부 목록을 선택시 지능 능력치를 랜덤으로 올려준다.	상
F_R303	아르바이트	아르바이트 목록을 선택시 재력 능력치를 랜덤으로 올려준다.	상
F_R304	자기개발	자기개발 목록을 선택시 매력 능력치를 랜덤으로 올려준다.	상
F_R305	서브이벤트	선택지에 따라 도덕성과 그에 맞는 스탯이 +- 된다.	상
F_R306	메인이벤트	선택지에 따라 특정 능력치가 상향된다.	상
F_R307	스탯 누적 확인	서브이벤트3번, 메인이벤트1번을 선택을 끝냈을 때 선택으로 쌓인 스탯 누적도를 확인한다.	중상
F_R401	스토리 엔딩	메인이벤트 3번 선택시 스승을 통해 이미지가 구현된 후 종료된다.	상