**游戏子系统普通对局房部分事件流**

1120121867 刘睿智

用例名称：创建普通对局房

参与者：学生用户

简要说明：学生选择创建普通对局房动作，成功后进入房间大厅

前置条件：学生用户成功登陆并进入主界面

基本事件流：

学生创建普通对局房事件流：

1. 学生进入主界面，准备选择创建普通对局房，用例开始。
2. 等待另一学生用户进入房间并准备
3. 选择开始对局，进入对局界面

其他事件流：

异常事件流：

1. 提示错误信息，保留错误日志。
2. 学生返回主界面

后置条件：学生进入普通对局界面

用例名称：查看房间信息

参与者：学生用户

简要说明：学生选择进入房间大厅，查看房间信息

前置条件：学生用户成功进入房间大厅，选择已存在的房间查看信息

基本事件流：

学生查看房间信息：

1. 学生进入房间大厅，选择房间，用例开始

2、系统验证该房间仍存在

A1：房间关闭，验证失败

3、显示房间信息，包括昵称、积分、级别、弈币、职业、所在区域、围棋学校、魅力、桌号、胜负、局数

其他事件流：

A1：房间关闭，验证失败

1、房间关闭，提示用户该房间不存在

2、返回房间大厅

异常事件流：

1. 提示错误信息，保留错误日志。
2. 学生返回主界面

后置条件：

1. 选择进入，进入房间
2. 选择返回，返回房间大厅

用例名称：进入对局房，开始对局

参与者：学生用户

简要说明：学生选择进入对局房动作，成功后开始对局

前置条件：学生用户成功进入对局房间，并开始对局

基本事件流：

学生进入对局房开始对局事件流：

* 1. 学生进入对局房，选择开始对局，用例开始。
  2. 双方开始下棋，直到一方判负

A1：对局未结束，一方退出游戏

3、显示胜负结果，进入结算界面

其他事件流：

A1：对局未结束，一方退出游戏

1、未退出一方提示对手退出

2、显示胜利，进入结算界面

异常事件流：

1. 提示错误信息，保留错误日志。
2. 学生返回主界面

后置条件：学生进入结算

用例名称：结算

参与者：用户

简要说明：对局结束后，进入结算

前置条件：用户对局结束，显示胜负信息，进入结算

基本事件流：

结算事件流：

1、选择退出，返回主界面

2、选择再来一局，对方同意后，开始新的对局

异常事件流：

1. 提示错误信息，保留错误日志。
2. 学生返回主界面

后置条件：学生返回主界面