**道具子系统事件流**

1120121874王济元

用例名称：购买道具

参与者：学生用户和教师用户

简要说明：用户进入房间大厅，进入道具购买界面

前置条件：用户成功登陆并进入道具购买界面

基本事件流：

用户购买道具事件流：

1. 用户进入道具界面，选择购买道具
2. 系统验证用户弈币余额

A1：余额不足，验证失败

1. 购买道具成功，消耗相应奕币

其他事件流：

A1：余额不足，验证失败

1、余额不足，提示用户充值

2、拒绝充值，则返回购买界面，道具购买失败

3、充值成功，则转学生进入用户购买道具事件流的3

异常事件流：

1. 提示错误信息，保留错误日志。
2. 用户返回主界面

后置条件：用户购入相应道具

用例名称：使用道具

参与者：学生用户和教师用户

简要说明：用户进入房间大厅，房间大厅中有相应的道具使用按键

前置条件：用户成功登陆并进入房间大厅

基本事件流：

用户使用道具事件流：

1、用户进入房间大厅，使用道具，如献花，拍砖，N倍积分，负分清零等

2、系统验证用户是否拥有相应道具

A1：用户没有相应道具，使用失败

3、用户使用道具成功，实现相应功能

其他事件流：

A1：用户没有相应道具，使用失败

1、提示用户没有相应道具

2、道具使用失败

异常事件流：

1、提示错误信息，保留错误日志。

2、用户返回主界面

后置条件：用户使用道具，实现相应功能