

## Zbiór przypadków użycia aplikacji Space Invaders

- Nr przypadku: 1
- Nazwa przypadku: Rozpoczęcie rozgrywki
- Krótki opis: Przypadek użycia pozwala na rozpoczęcie rozgrywki przez użytkownika.
- Aktor główny: Gracz
- Wyzwalacz: Przypadek użycia rozpoczyna się w momencie kliknięcia ikony aplikacji przez użytkownika, w katalogu aplikacji urządzenia, na którym zainstalowana jest aplikacja.
- Przebieg zdarzeń:
  - ✓ Przebieg podstawowy
    1. Gracz włącza aplikację poprzez naciśnięcie jej ikony w katalogu aplikacji.
    2. Gracz naciska przycisk START w menu głównym.
    3. Zostaje wyświetlona aktywność NOWA GRA.
  - ✓ Przebieg alternatywny
    - 1a. Gracz naciska przycisk POWRÓT.
    - 2a. Zamknięcie aplikacji.
- Nr przypadku: 2
- Nazwa przypadku: Granie
- Krótki opis: Przypadek określa postępowanie w przypadku, kiedy gracz prowadzi rozgrywkę.
- Aktor główny: Gracz
- Wyzwalacz: Naciśnięcie przycisku START w menu głównym
- Przebieg zdarzeń
  - ✓ Przebieg podstawowy
    1. Gracz naciska przycisk START w menu głównym.
    2. System wyświetla grafikę gracza.
    3. System wyświetla grafikę przeciwnika w określonej lokalizacji.
    4. Z pojazdu gracza rozpoczyna się wystrzeliwanie pocisków.
    5. Pocisk wystrzelony ze statku trafia w przeciwnika.
    6. Przeciwnik zostaje zniszczony.
    7. Gracz wygrywa.
  - ✓ Przebieg alternatywny
    - 6a. Pocisk wystrzelony ze statku nie trafia w przeciwnika.
    - 7a. Przeciwnik nie zostaje zniszczony.
    - 8a. Gracz przegrywa.
    - 9a. Koniec gry
- Nr przypadku: 3
- Nazwa przypadku: Zmiana ustawień gry
- Krótki opis: Przypadek użycia zachodzi, kiedy gracz chce zmienić ustawienia gry.
- Aktor główny: Gracz
- Wyzwalacz: Naciśnięcie przycisku SETTINGS w menu głównym
- Przebieg zdarzeń
  - ✓ Przebieg podstawowy
    1. Gracz przyciska przycisk SETTINGS w menu głównym gry.
    2. Wyświetlana jest aktywność ustawienia.
    3. Aktualizowane są ustawienia gry.
    4. Gracz zmienia checkbox dźwięki na przeciwne poprzez dotknięcie elementu.

5. Gracz zmienia checkbox muzyka na przeciwny poprzez dotknięcie elementu.
  6. Gracz naciska przycisk POWRÓT.
  7. Ekran ustawień zostaje zamknięty.
- ✓ Przebieg alternatywny:
- a) Gdy gracz pomylił się otwierając okno opcji.
    - 3a. Gracz przyciska przycisk POWRÓT.
    - 4a. Ekran ustawień zostaje zamknięty.
  - b) Gdy gracz pragnie zmienić tylko jedną opcję
    - 5b. Gracz przyciska przycisk POWRÓT.
    - 6b. Ekran ustawień zostaje zamknięty.

