**AnotheR Dream!**

**游戏**

**用例文档**

**版本<1.0 >**

**文档属性及版本**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **文档属性** | | | | | |
| 文件状态：  [ ] 草 稿  [ √ ] 正式发布  [ ] 正在修改 | | 文件标识： | | 类型-序号 | |
| 当前版本： | | 1.0 | |
| 作 者： | |  | |
| 文件密级： | | [ ]普通 [ √ ]秘密 [ ]绝密 | |
| **文档版本** | | | | | |
| **版本/状态** | **作者** | **参与者** | **日期** | | **说明** |
| 1.0/release | 廖健曾智 |  | 2019/11/03 | | 第一版Release文档 |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |
|  |  |  |  | |  |

**目 录**

[1 用例：<游戏> 4](#_Toc23692418)

[1.1用例图 4](#_Toc23692419)

[1.2简要说明 4](#_Toc23692420)

[2 事件流 4](#_Toc23692421)

[2.1基本流 4](#_Toc23692422)

[2.2备选流 4](#_Toc23692423)

[3 用例场景 4](#_Toc23692424)

[3.1成功场景 4](#_Toc23692425)

[3.2失败场景 5](#_Toc23692426)

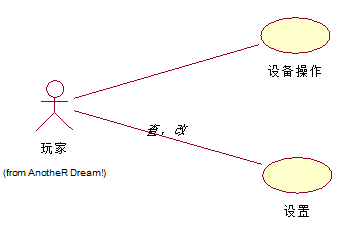
[4 特殊需求 5](#_Toc23692427)

[4.1总体要求 5](#_Toc23692428)

[4.2用例要求 5](#_Toc23692429)

# 用例：<游戏>

## 1.1用例图



## 1.2简要说明

此用例主要描述“AnotheR Dream!”系统的游戏用例。显然，游戏用例是面向玩家的，在目前的用例设计中，玩家一共会对系统进行两个方面的游戏操作：一是对硬件设备的操作，二是修改软件的设置。

# 事件流

玩家在进行用户管理操作之外的操作时，该用例启动。

## 2.1基本流

1. **设备操作**

玩家在执行用户管理用例后的任一操作都是对设备的操作，客户端需要相应用户对设备的操作（如点击按钮，触摸屏幕等）。

1. **设置**

玩家可以查看或修改软件一些初始的或用户自定义的设定，设置信息均保存在本地。

## 2.2备选流

1. **玩家执行非法操作**

在基本流的步骤1中，用户使用非法的设备进行操作（如使用修改过的游戏客户端进行游戏等）,系统应记录该用户的用户ID，立即注销该用户的账号，同时封禁该用户的IP地址。

# 用例场景

## 3.1成功场景

完成设备操作：基本流

## 3.2失败场景

玩家执行非法操作：备选流，玩家执行非法操作。

# 特殊需求

## 4.1总体要求

系统的可用性、可靠性、可扩展性、可部署性、性能指标要求等以及开发约束规范遵循《需求规约》、《系统远景》、《UI设计规范》、《总体约束规范》。

## 4.2用例要求

1. 客户端可以检测自身是否被篡改。
2. 当发现自身被篡改时立即停止运行。