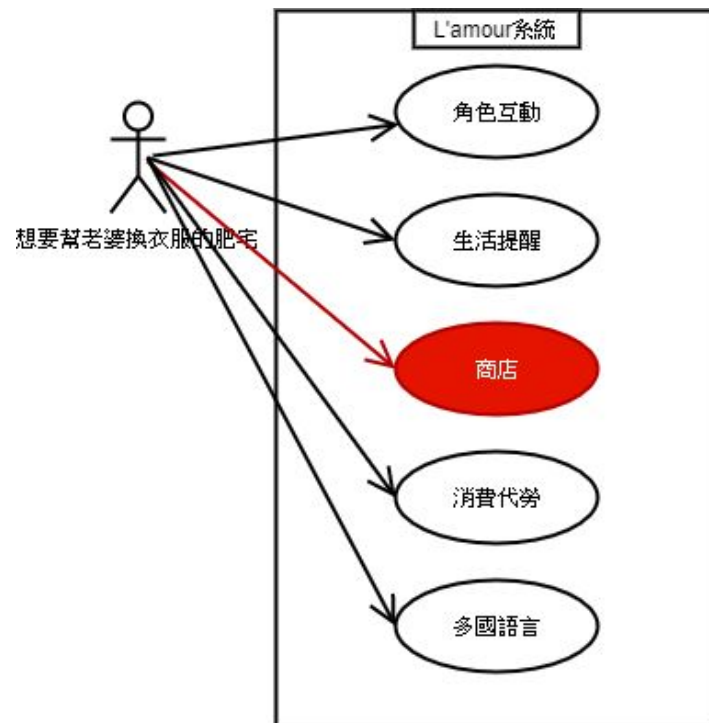


商店功能



■ 前置條件：

- 使用者使用時間：

獲得使用者使用時間並將其轉換為積分

- 角色好感度：

於角色互動資料獲得角色好感度

■ 使用案例簡述

使用案例: 商品購買

簡述：

- 這個使用案例描述想幫老婆換衣服的肥宅如何利用商店購買衣服給角色

■ 參與行動者

- 銀行顧客 (Bank Customer)
- 銀行 (Bank)

▪ 基本流程

| ACTOR 動作 | 系統回應 |
|-------------|-----------------------|
| 1. 使用者選擇此系統 | 2. 系統確認使用者資訊 |
| 4. 使用者選擇商品 | 3. 系統提供商品列表 |
| 6. 使用者選擇確認 | 5. 系統提供詳細內容, 並再確認是否購買 |
| | 7. 系統確認餘額 |
| | 8. 系統扣款 |
| | 9. 系統將商品送入道具欄 |
| | 10. 系統將商品至商店移除 |
| | 11. 系統顯示交易結果 |

▪ 替代流程

6.1 於基本流程第 6 步, 假如使用者選擇否

1. 返回商品列表

7.1 於基本流程第 7 步, 假如使用者餘額不足

1. 顯示訊息" 餘額不足"

2. 返回商品列表

▪ 後置條件:

▪ 若使用案例結束, 交易失敗, 客戶購買後的帳戶餘額相等於客戶購買前的帳戶餘額。

▪ 非功能性需求:

▪ 使用者確認購買商品後, 若系統過久為回應, 則顯示回應超時並退回商品列表