**用例**

范围：贪吃蛇游戏应用

级别：用户目标

主要参与者：玩贪吃蛇游戏的玩家

涉众及其关注点：

-玩家：希望能够玩到有正常游戏功能的贪吃蛇游戏。

前置条件：

* 玩家使用Windows平台，有键盘和屏幕且功能正常。
* 玩家已经正确安装并启动了贪吃蛇游戏程序。
* 玩家已经熟悉游戏操作说明。

成功保证（后置条件）：

* 正确运行游戏，没有崩溃和无法响应。
* 游戏结束时，玩家的分数和状态正确记录。
* 正常关闭窗口。

主成功场景：

1. 玩家打开游戏，游戏开始。
2. 系统生成一条贪吃蛇，生成水果，地雷。
3. 系统使贪吃蛇每隔1delay向该方向移动一节身体的位置。
4. 系统每隔100delay随机改变一次地雷位置。
5. 玩家使用键盘对贪吃蛇进行转向。

玩家重复5步，直到吃到水果，地雷或撞到墙或自己。

1. 贪吃蛇吃到水果。
2. 系统在随机位置生成随机种类的新水果
3. 系统根据吃到水果的种类改变玩家分数和贪吃蛇的状态。

重复3~5步，直到贪吃蛇撞墙或撞到自己。

1. 贪吃蛇撞墙或撞到自身。
2. 系统停止游戏画面更新，停止地雷刷新，显示游戏结束画面。
3. 玩家选择结束游戏。
4. 游戏程序退出。

代替流程

\*a. 玩家选择关闭窗口

1. 游戏程序退出

6a. 贪吃蛇吃到地雷。

1. 系统停止游戏画面更新，停止地雷刷新，显示游戏结束画面。

11.a 玩家选择重新开始游戏。

1. 系统重置当前贪吃蛇的长度，当前游戏分数，删除水果和地雷，重置地雷刷新时间。

2. 系统生成一条贪吃蛇，生成水果，地雷。

b. 系统检测到错误。

1. 系统检测到错误，例如无法生成水果或地雷的位置，提示玩家并重新尝试生成。

|  |  |
| --- | --- |
| UC ID | UC\_拨打eCall |
| Description | 特定画面下，紧急救援电话以通话弹条的样式显示于页面顶部中央，此页面下点击通话弹条不展开至通话卡片形态； |
| Pre-condition | 1.系统在正常工作模式下。 2.当前为警告页/全景影像/倒车影像界面 |
| Trigger (Input information/data) | 用户长按Ecall物理按键≥2s，并且小于60s抬手后触发 |
| Success    Scenario | 1. 若拨打电话未接通，Tbox发送信号：     ，则IDU界面显示紧急救援通话“正在呼叫”弹条 2.若已接通，Tbox发送信号：     ，则呼叫状态由“正在呼叫”转换为通话中并显示通话时长； （具体界面显示效果以UE/UI设计为准） |
| Extend     Scenario | 若T-Box侧呼叫失败，Tbox发送信号：     通知IDU显示弹条为呼叫失败状态，弹条状态变更为呼叫失败样式，挂断按钮变为“重拨”与取消按按钮：   * 点击“重拨“按钮，则IDU发送信号     给到T-Box进行eCall电话重拨。 * 点击“取消”按钮，则取消此次拨打。 |
| Exception Scenario | 当CAN通信异常时，系统未接收到信号，保持操作前状态。 1.设置里面如果没有信号回读时间的按照5S实施 2.若信号丢失（总线空闲）保持上一次有效状态 |
| Impact or dependence on the environment | TBOX链接正常，Can网络通讯正常，以太网通讯正常。 |