

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Menginput Nama User
Tujuan	<i>Nickname ingame</i>
Deskripsi	<i>User menginput Nickname mereka</i>
Aktor	Pemain
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Game menampilkan <i>Scene Main Menu</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memasukkan <i>Nickname</i> sesuai keinginannya.	2. Jika User sudah memasukkan <i>Nickname</i> sesuai keinginannya, sistem akan menyimpan data yang sudah diinput tadi.
Kondisi Akhir	Menampilkan <i>nickname</i> pada kolom awal

terdapat Use case description yang menggambarkan skenario di mana pemain menginput nama pengguna mereka dalam game "Lunar Descent." Dimulai dengan game menampilkan layar utama (Main Menu), pemain memasukkan nickname yang diinginkan, dan sistem akan menyimpan data tersebut, lalu menampilkan nickname pada kolom awal.

Identifikasi	
Nomor	2
Nama	Mengeklik <i>Button Play</i>
Tujuan	memulai pertandingan
Deskripsi	<i>User mengklik button play</i>
Aktor	Pemain
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Game menampilkan <i>Scene Main Menu</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User Mengklik <i>Button Play</i>	2. Sistem akan menampilkan <i>scene create room</i> dan <i>join room</i> .
Kondisi Akhir	Menampilkan <i>Scene Create and Join Room</i>

terdapat Use case description yang menjelaskan skenario di mana pemain mengklik tombol "Play" dalam game "Lunar Descent." Dimulai dengan game menampilkan layar utama (Main Menu), pemain mengklik tombol "Play," dan sistem kemudian menampilkan layar untuk membuat atau bergabung dengan ruang permainan (create room dan join room).

Identifikasi	
Nomor	3
Nama	Mengklik <i>Button Shop</i>
Tujuan	membeli sesuatu
Deskripsi	User mengklik <i>button shop</i>
Aktor	Pemain
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Game Menampilkan <i>Scene Main Menu</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User Mengklik <i>Button Shop</i> 2. User Membeli <i>item</i> sesuai keinginannya	3. Sistem akan menampilkan <i>Scene Shop</i>
Kondisi Akhir	Menampilkan <i>Scene Shop</i>

terdapat Use case description yang menggambarkan skenario di mana pemain mengklik tombol "Shop" dalam game "Lunar Descent" untuk membeli sesuatu. Dimulai dengan game menampilkan layar utama (Main Menu), pemain mengklik tombol "Shop," kemudian memilih dan membeli item yang diinginkan. Sistem kemudian menampilkan layar "Shop" di mana pemain dapat melihat dan membeli item-item yang tersedia.

Identifikasi		
Nomor	4	
Nama	Mengklik button <i>Setting</i>	
Tujuan	Mengatur sensitivitas,suara dan <i>sound</i> efek	
Deskripsi	User mengklik <i>button setting</i>	
Aktor	Pemain	
Scenario Utama		
Kondisi Awal	Game menampilkan <i>Scene Main Menu</i>	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
1. User mengklik <i>button setting</i> 2. User dapat mengecilkan <i>Volume</i> sesuai keinginannya 3. User dapat mensetting sensitivitas sesuai kenyamanannya.		4. Sistem akan menampilkan <i>scene setting</i> 5. Sistem menyimpan data yang telah diubah.
Kondisi Akhir	Menampilkan Scene Setting	

terdapat Use case description yang menjelaskan skenario di mana pemain mengklik tombol "Setting" dalam game "Lunar Descent" untuk mengatur sensitivitas suara dan efek suara. Dimulai dengan game menampilkan layar utama (Main Menu), pemain mengklik tombol "Setting." Pemain kemudian dapat mengecilkan volume sesuai keinginan dan mengatur sensitivitas kontrol sesuai kenyamanan mereka. Sistem akan menampilkan layar pengaturan (setting) dan menyimpan data yang telah diubah oleh pemain, memastikan bahwa preferensi pengaturan pemain diterapkan dan disimpan.

Identifikasi	
Nomor	5
Nama	Mengklik button Help
Tujuan	Mengetahui tutorial dalam game tersebut
Deskripsi	User mengklik button help
Aktor	Pemain
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Game menampilkan Scene Main Menu
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User mengklik button setting	2. Sistem akan menampilkan scene help
Kondisi Akhir	Menampilkan Scene Help

terdapat Use case description yang menggambarkan skenario di mana pemain mengklik tombol "Help" dalam game "Lunar Descent" untuk mengetahui tutorial dalam game tersebut. Dimulai dengan game menampilkan layar utama (Main Menu), pemain mengklik tombol "Help." Sistem kemudian akan menampilkan layar bantuan (Help) yang berisi informasi dan panduan tutorial untuk membantu pemain memahami cara bermain game.

Identifikasi	
Nomor	6
Nama	<i>Create Room</i>
Tujuan	Membuat Room permainan
Deskripsi	<i>User mengklik button Create room</i>
Aktor	Pemain
Scenario Utama	
Kondisi Awal	Game menampilkan <i>Scene Create and Join</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>User mengklik button Create Room</i>	2. Sistem akan membuatkan <i>Room</i> yang user minta
Kondisi Akhir	Menampilkan Scene Room yang sudah user buat

terdapat Use case description yang menjelaskan skenario di mana pemain membuat ruang permainan (Create Room) dalam game "Lunar Descent." Dimulai dengan game menampilkan layar "Create and Join," pemain mengklik tombol "Create Room." Sistem kemudian akan membuatkan ruang permainan sesuai permintaan pemain dan menampilkan layar ruang permainan yang telah dibuat.

Identifikasi		
Nomor	7	
Nama	Join	
Tujuan	Join ke sebuah Room permainan	
Deskripsi	User mengklik <i>button Join Room</i>	
Aktor	Pemain	
Scenario Utama		
Kondisi Awal	Game menampilkan <i>Scene Create and Join</i>	
Aksi Aktor		Reaksi Sistem
User memasukan code room		Sistem akan menampilkan <i>room</i> sesuai dengan <i>code</i> yang telah <i>user input</i>
Kondisi Akhir	Menampilkan <i>Scene Room</i> sesuai dengan kode.	

terdapat Use case description yang menggambarkan skenario di mana pemain bergabung (Join) ke sebuah ruang permainan dalam game "Lunar Descent." Dimulai dengan game menampilkan layar "Create and Join," pemain mengklik tombol "Join Room" dan memasukkan kode ruang (code room). Sistem kemudian akan menampilkan ruang permainan yang sesuai dengan kode yang telah dimasukkan oleh pemain.