|  |  |
| --- | --- |
| No Usecase  Nama Usecase  Aktor  Deskripsi Singkat | 2  Menyiram  Pemain  Aktor mengklik tombol penyiram untuk memenuhi permintaan tanaman |
| Prakondisi  Pascakondisi | -Aktor telah membuka ikon tanaman pada tampilan maps  -Tanaman mengeluarkan request  Sistem mengeluarkan reaksi terhadap tindakan pemain |
| Flow Event | |
| Normal Flow: Menyiram Tanaman | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|  | 1. Sistem merandom request |
|  | 1. Sistem mengeluarkan request tanaman |
| 1. Klik tombol “penyiram” |  |
|  | 1. Sistem melakukan check logika untuk request |
|  | 1. Memunculkan emot bahagia pada tanaman |
| Alternative Flow: Salah Request | |
| 3. Klik tombol “penyiram” |  |
|  | 4. Sistem melakukan pengurangan healthbar |