Analisis Kebutuhan Fitur 6

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebuthan ini ditujukan untuk mempermudah analisis kebutuhan dalam menentukan apa saja yang dibutuhkan pada fitur 6.

* 1. Pengenalan Fitur 6

Game ini dalam fitur 6 memiliki beberapa elemen, yaitu :

* Melihat High Score

Fitur ini merupakan tahap akhir dari permainan, dimana pemain sudah menyelesaikan semua level kemudia perolehan score akhir akan di simpan di database untuk sebagai acuan pembuatan daftar score tertinggi. Dibutuhkan database untuk menyimpan perolehan score masing-masing pemain kemudian akan diurutkan berdasarkan jumlah score untuk penentuan score tertinggi

* 1. Konsep Fitur 6
* Melihat High Score

User dapat melihat perolehan score yang di dapat dan menyimpan score permainanya. Sehingga sebagai acuan untuk memperoleh score tertinggi antar masing-masing pemain.

1.3 Rule Fitur 6

1.3.1 Melihat High Score

|  |  |
| --- | --- |
| User | System |
|  | 1. Menampilkan halaman permainan |
| 2. Klik 'Map' |  |
|  | 3. Menampilkan halaman map dan tombol 'Oke' |
| 4. Klik 'Oke' |  |
|  | 5. Menampilkan info perolehan score dan tombol 'Back' |

1.4 Gambaran Kasar Tampilan fitur 6





