|  |  |
| --- | --- |
| No Usecase  Nama Usecase  Aktor  Deskripsi Singkat | 3  Pemupukan  Pemain  Aktor masuk game, mengisi username, memilih play jagung, dan mengklik tombol pupuk untuk memenuhi permintaan tanaman |
| Prakondisi  Pascakondisi | -Aktor membuka game  Sistem mengeluarkan reaksi terhadap tindakan pemain |
| Flow Event | |
| Normal Flow: Memupuki Tanaman | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|  | 1. Menampilkan MainMenu |
| 1. Klik Play |  |
|  | 1. Menampilkan Map |
| 1. Klik Jagung |  |
|  | 1. Menampilkan Tampilan play jagung |
|  | 1. Sistem merandom request |
|  | 1. Sistem mengeluarkan request tanaman |
| 1. Klik tombol “pupuk” |  |
|  | 1. Sistem melakukan check logika untuk request |
|  | 1. Memunculkan emot bahagia pada tanaman |
| Alternative Flow: Salah Request | |
| 8. Klik tombol “pupuk” |  |
|  | 9. Sistem melakukan pengurangan healthbar |

|  |  |
| --- | --- |
| No Usecase  Nama Usecase  Aktor  Deskripsi Singkat | 3  Pemupukan  Pemain  Aktor masuk game, mengisi username, memilih play tebu, dan mengklik tombol pupuk untuk memenuhi permintaan tanaman |
| Prakondisi  Pascakondisi | -Aktor membuka game  Sistem mengeluarkan reaksi terhadap tindakan pemain |
| Flow Event | |
| Normal Flow: Memupuki Tanaman | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|  | 1. Menampilkan MainMenu |
| 1. Klik Play |  |
|  | 1. Menampilkan Map |
| 1. Klik Tebu |  |
|  | 1. Menampilkan Tampilan play tebu |
|  | 1. Sistem merandom request |
|  | 1. Sistem mengeluarkan request tanaman |
| 1. Klik tombol “pupuk” |  |
|  | 1. Sistem melakukan check logika untuk request |
|  | 1. Memunculkan emot bahagia pada tanaman |
| Alternative Flow: Salah Request | |
| 8. Klik tombol “pupuk” |  |
|  | 9. Sistem melakukan pengurangan healthbar |

|  |  |
| --- | --- |
| No Usecase  Nama Usecase  Aktor  Deskripsi Singkat | 3  Pemupukan  Pemain  Aktor masuk game, mengisi username, memilih play tebu, dan mengklik tombol pupuk untuk memenuhi permintaan tanaman |
| Prakondisi  Pascakondisi | -Aktor membuka game  Sistem mengeluarkan reaksi terhadap tindakan pemain |
| Flow Event | |
| Normal Flow: Memupuki Tanaman | |
| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|  | 1. Menampilkan MainMenu |
| 1. Klik Play |  |
|  | 1. Menampilkan Map |
| 1. Klik Tembakau |  |
|  | 1. Menampilkan Tampilan play tembakau |
|  | 1. Sistem merandom request |
|  | 1. Sistem mengeluarkan request tanaman |
| 1. Klik tombol “pupuk” |  |
|  | 1. Sistem melakukan check logika untuk request |
|  | 1. Memunculkan emot bahagia pada tanaman |
| Alternative Flow: Salah Request | |
| 8. Klik tombol “pupuk” |  |
|  | 9. Sistem melakukan pengurangan healthbar |