

Studencka Pracownia Testowania Gier  
Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Artur Jankowski, Paweł Sikora

Drugi zestaw zadań

Wrocław, 27 marca 2021

Wersja 0.2

Data	Numer wersji	Opis	Autor
26.03.2021	0.1	Utworzenie dokumentu	Paweł Sikora
27.03.2021	0.2	Uzupełnianie treści i korekta dokumentu	Artur Jankowski

## Spis treści

1. Historyjki użytkownika.....	3
INVEST.....	3
2. Przypadki użycia.....	3
Przypadek 1:.....	3
Przypadek 2:.....	4
Przypadek 3:.....	5

## Wybrana gra: Europa Universalis 4

### 1. Historyjki użytkownika

- 1) Jako gracz, chciałbym zrekrutować nowe jednostki do mojej armii, żeby była ona gotowa do stoczenia bitwy.
- 2) Jako gracz, chciałbym wybudować nowe budynki w moich miastach, aby bardziej je rozwinać.
- 3) Jako gracz, chciałbym wysłać handlarza do punktu handlowego, aby zwiększyć tam mój wpływ i zarobki.

### INVEST

Literka	Uzasadnienie
I	Historyjki są niezależne, dotyczą różnych mechanik gry.
N	Można negocjować sposób rekrutacji, liczbę jednostek, rodzaje budynków oraz modyfikatory wpływające na różne współczynniki.
V	Dotyczą tego, co potencjalny gracz chciałby robić w grze.
E	Są estymowalne. Można je szacować na podstawie doświadczenia dotyczącego prędkości (np. wiedząc, ile zajmuje dodanie nowego rodzaju budynku, można szacować, ile zajmie dodanie 3 nowych).
S	Historyjki dotyczą dobrze wydzielonych fragmentów mechanik. Nie są zbyt długie.
T	Każda historyjka jest możliwa do przetestowania.

### 2. Przypadki użycia

Przypadek 1:

Tytuł: Rekrutacja jednostek

Aktorzy: Gracz

Opis: Rekrutowanie nowych jednostek do armii.

Warunki wstępne: Wybrana prowincja musi być niepodległa.

Warunki końcowe: Gracz zrekrutował wybraną liczbę jednostek, które pojawiają się na wybranej prowincji. Graczowi została zabrana odpowiednia liczba pieniędzy i zasobów ludzkich.

Kroki:

- 1) Gracz wybiera prowincję.
- 2) System wyświetla okno prowincji.
- 3) Gracz klika na zakładkę werbowania.
- 4) System wyświetla okno werbowania.
- 5) Gracz wybiera jednostkę, którą chce zrekrutować.
- 6) System dodaje jednostkę do kolejki rekrutacji oraz system zabiera graczowi zasoby, które ona kosztowała.
- 7) Po upływie określonego dla typu jednostki czasu, na prowincji pojawia się jednostka.

Rozszerzenia:

- 1a) Gracz wybiera zakładkę rekrutacji.
  - 1a.1) System wyświetla jednolite okno werbowania.
  - 1a.2) Przejście do kroku 5.
- 5a) Graczowi brakuje pieniędzy lub zasobów ludzkich.
  - 5a.1) System wyświetla odpowiedni komunikat.
- 7a) Prowincja została podbita przed upływem czasu.
  - 7a.1) Jednostka nie została zrekrutowana.

Przypadek 2:

Tytuł: Stawianie budynków

Aktorzy: Gracz

Opis: Gracz stawia nowe budynki.

Warunki wstępne: Wybrana prowincja musi być niepodległa. Gracz ma wolny slot do budowania.

Warunki końcowe: W wybranej prowincji powstał nowy budynek. Odpowiednie zasoby zostały graczowi zabrane. Miasto zostało ulepszone, a modyfikatory bonusów zwiększyły się.

Kroki:

- 1) Gracz wybiera prowincję.
- 2) System wyświetla okno prowincji.
- 3) Gracz klika na zakładkę budowania.
- 4) System wyświetla okno budowania.
- 5) Gracz wybiera budynek, który chce wybudować.
- 6) System dodaje budynek do kolejki budowania oraz system zabiera graczowi zasoby, które ona kosztowała.

- 7) Po upływie określonego dla typu budynku czasu, w prowincji powstaje nowa budowla.
- 8) System aktualizuje modyfikatory bonusów dla miasta.

Rozszerzenia:

- 1a) Gracz wybiera zakładkę budowania.
  - 1a.1) System wyświetla jednolite okno budowania.
  - 1a.2) Przejście do kroku 5.
- 5a) Graczowi brakuje pieniędzy.
  - 5a.1) System wyświetla odpowiedni komunikat.

Przypadek 3:

Tytuł: Wysłanie handlarza

Aktorzy: Gracz

Opis: Gracz wysyła handlarza (kupca) do wybranego regionu handlowego, za pomocą opcji "Collect from trade".

Warunki wstępne: Gracz posiada kupców.

Warunki końcowe: Kupiec znajduje się w regionie handlowym. Trade Power regionu, wpływy gracza oraz zarobki zwiększyły się.

Kroki:

- 1) Gracz wybiera prowincję, która zawiera region handlowy.
- 2) System wyświetla okno prowincji.
- 3) Gracz klika na zakładkę handlu.
- 4) System wyświetla okno regionu handlowego.
- 5) Gracz klika przycisk "Collect from trade".
- 6) System wysyła do wybranego regionu handlarza.
- 7) System aktualizuje dane dotyczące wpływu gracza w danym regionie, jego zarobków oraz Trade Power.

Rozszerzenia:

- 5a) Gracz wybiera "Transfer Trade Power".
  - 5a.1) System przekierowuje Trade Power do innego punktu.
- 5b) Gracz nie ma wystarczającej ilości wolnych handlarzy.
  - 5b.1) System proponuje przeniesienie handlarzy z innego punktu.
  - 5b.2) Użytkownik wybiera handlarza z innego miasta.
  - 5b.3) Przejście do punktu 6.