

用例规约描述

Use Case Description

编号：TMP-UCD
版本 1.0

作者：	郑煜	日期：	2014.10.12
审批：		日期：	

变更记录

日期	版本	变更说明	作者
	1.0	创建	郑煜

填表说明

目录

1. 引言	I
1.1. 目的	I
1.2. 定义	I
2. 系统用例图	II
2.1 战略地图	II
2.2 玩家城池界面	III
2.3 战斗界面	IV
3. 用例描述	V
3.1 入侵情况显示	V
3.2 回城	VI
3.3 放缩地图	VII
3.4 侦查敌方城池	VIII
3.5 查看城池点信息	IX
3.6 解锁迷雾	X
3.7 建造设施	XI
3.8 砍树	XII
3.9 更换兵种	XIII
3.10 购买钻石	XIV
3.11 选择兵种	XV
3.12 购买英雄	XVI
3.13 兵种升级	XVII
3.14 升级英雄技能	XVIII
3.15 加速建造	XIX
3.16 英雄技能加点	XX
3.17 设施升级	XXI
3.18 购买军需品	XXII
3.19 移动英雄	XXIII
3.20 发动技能	XXIV
3.21 出兵	XXV
3.22 使用军需品	XXVI
3.23 撤退	XXVII
3.24 拖动地图	XXVIII

1. 引言

《用例规约描述》（Use Case Specification）是描述项目小组对项目进行需求分析得到的关于用户和系统之间交互作用的文本性描述文档。

1.1. 目的

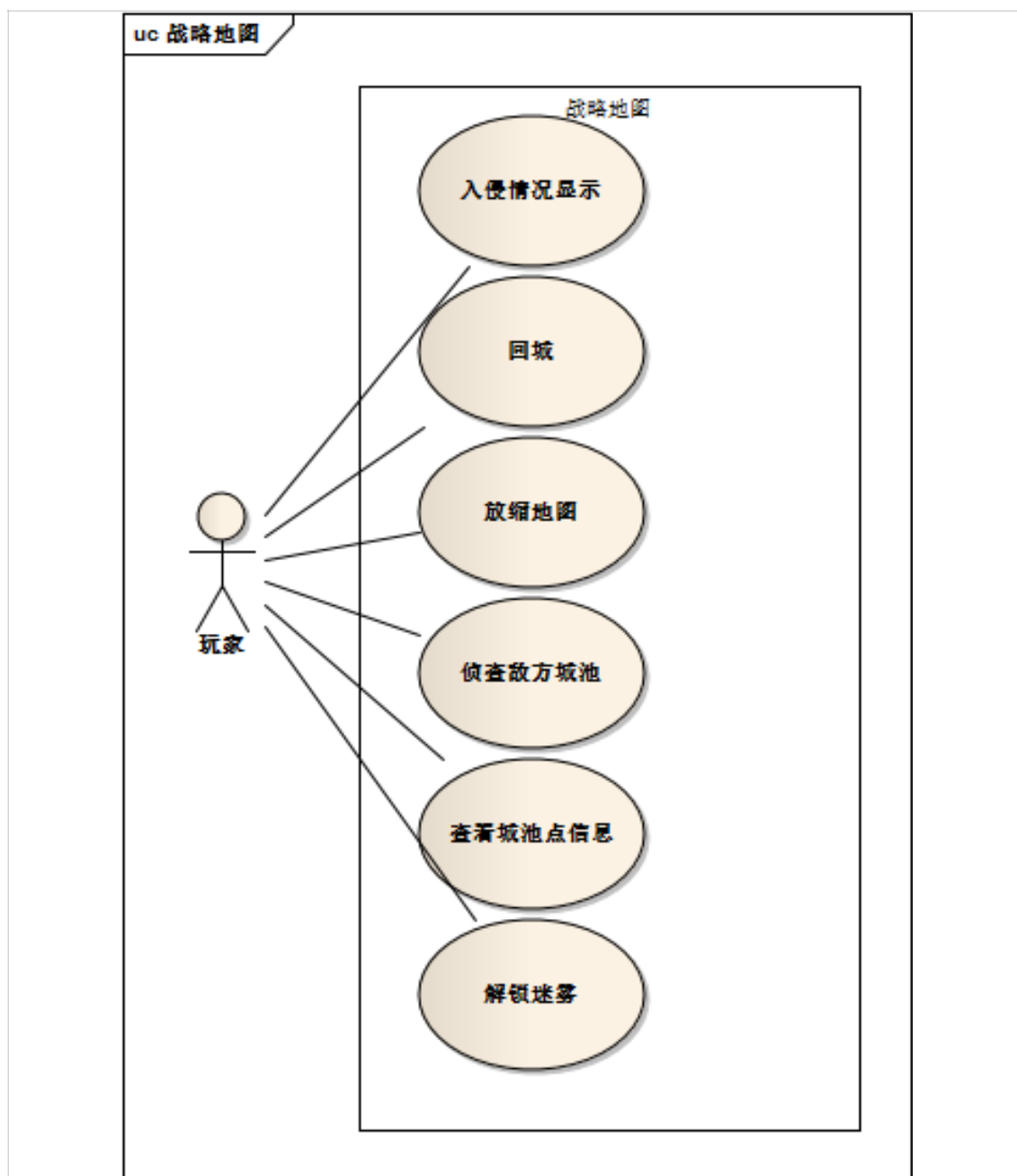
用例是关于用户和系统之间相互作用的文本性描述，从外部角度描述系统的行为，表达系统应该做什么。本文档通过用例规约描述，来进一步说明该系统需求，是下一阶段系统设计的基础，也是测试用例的重要依据。

1.2. 定义

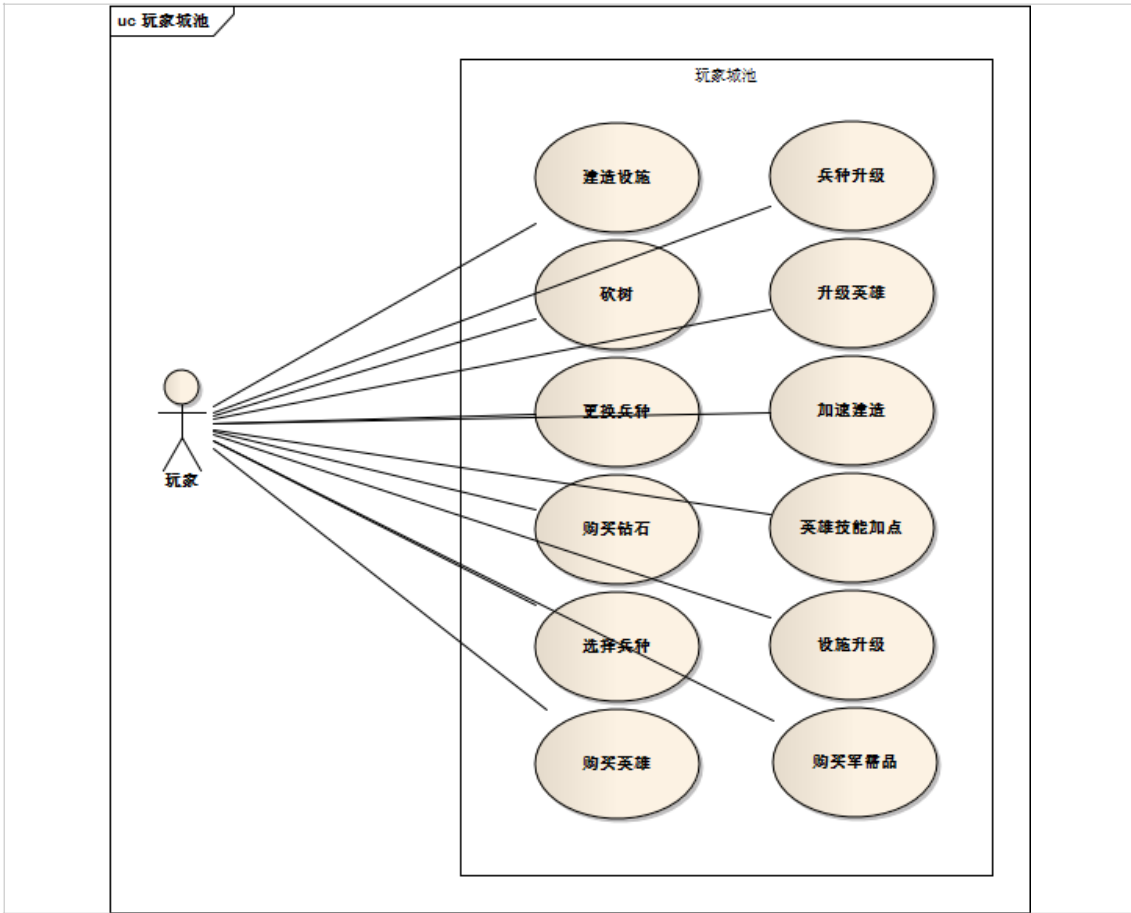
术语	解释
城池点	城池点是进入城池的入口
解放城池	被玩家解放的关卡城池称为解放城池
敌方城池	敌对势力的城池
关卡城池	是敌方城池的一种，区别于真实玩家扮演的敌方城池
入侵	入侵指解放城池被敌方攻占重新成为关卡城池
编制	一队兵种类型相同的士兵，隶属于一个兵营
布阵	玩家对编制进行的战前布局
攻击	玩家对一个城池发起攻击
开战	玩家结束布阵
出兵	编制向敌方设施发起攻击
出兵序列	编制的进攻顺序

2. 系统用例图

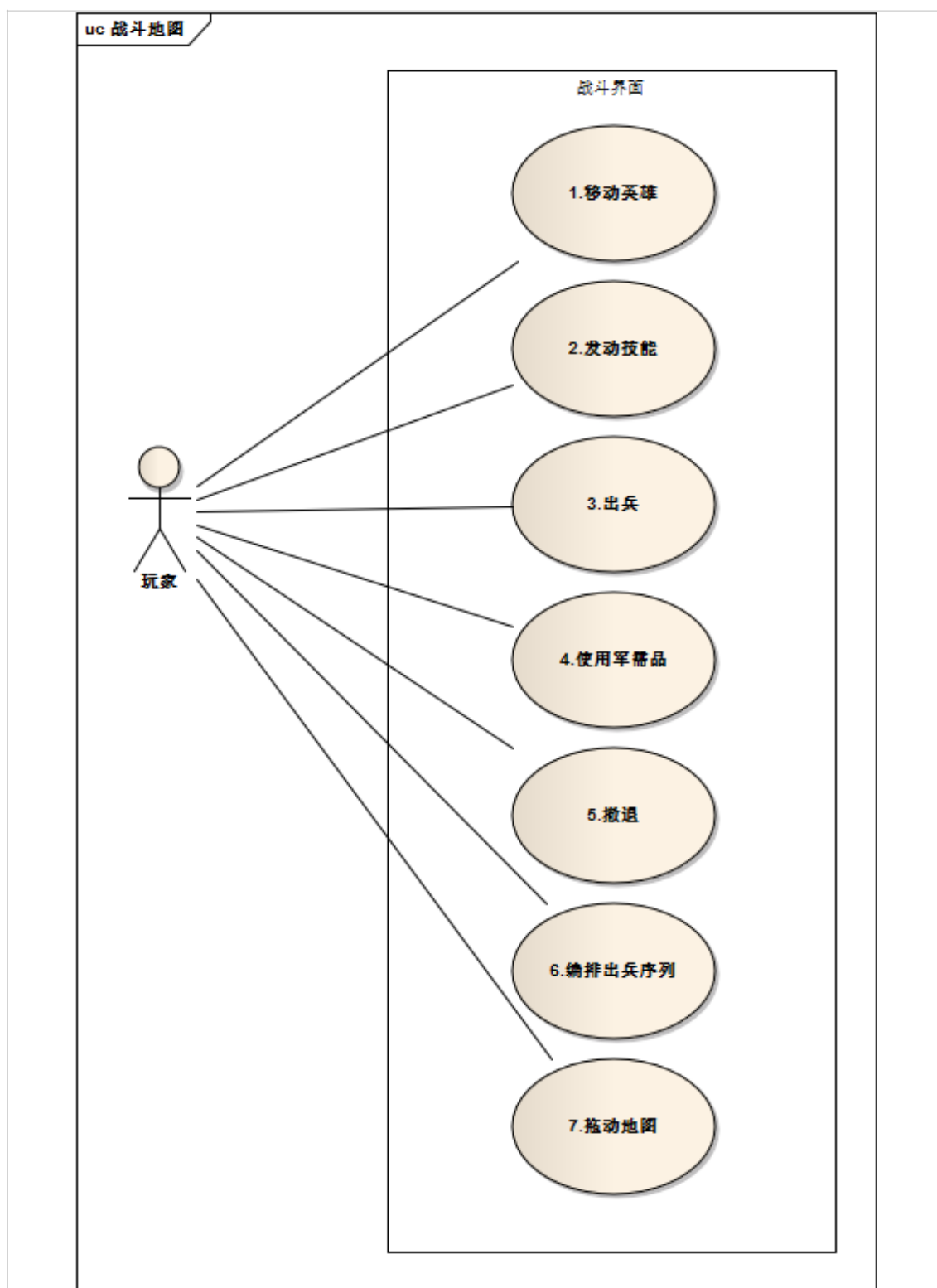
2.1 战略地图



2.2 玩家城池界面



2.3 战斗界面

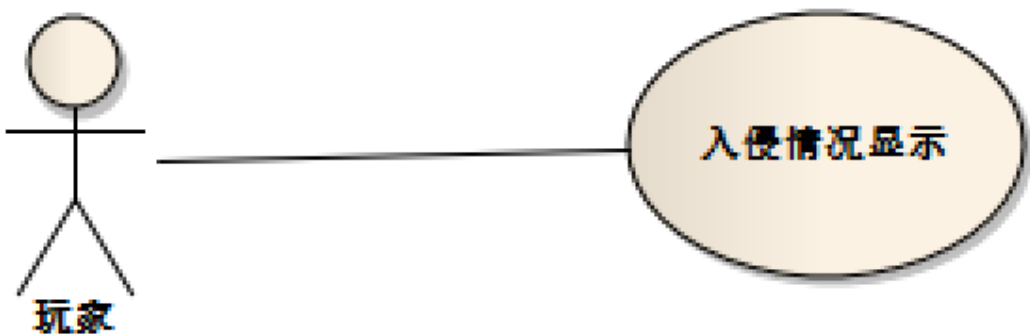


3. 用例描述

对项目中的所有用例进行详细描述。

3.1 入侵情况显示

用例图：



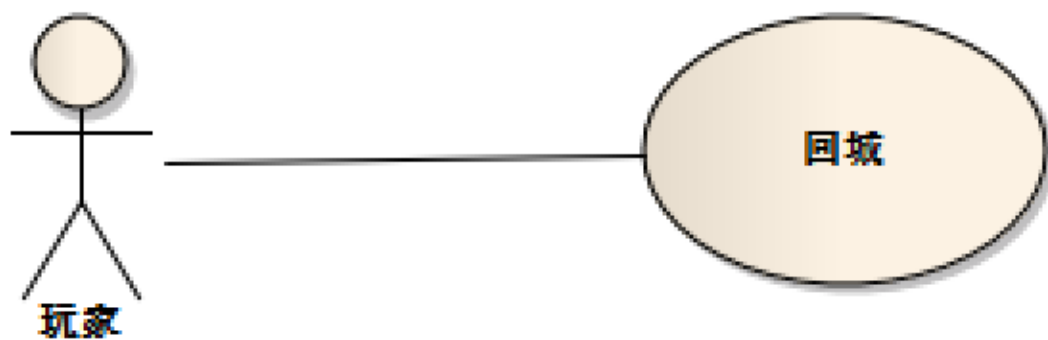
用例规约：

用例名称：	入侵情况显示
用例ID：	R1001
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	存在入侵
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击入侵情况按键。 2、系统显示入侵情况列表。 3、系统将入侵情况列表中默认选中的城池移动至视野中心。
替代事件流：	
异常事件流：	

业务规则：	将最近的一次入侵城池设置为默认选中的城池。
非功能性需求：	

3.2 回城

用例图：



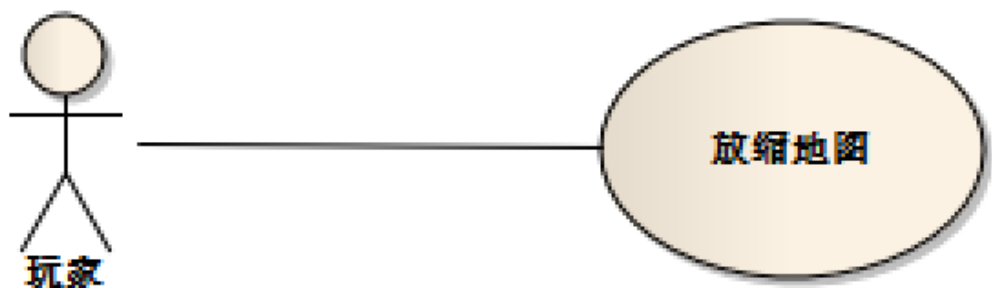
用例规约：

用例名称：	回城
用例ID：	R1002
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击回城按键。 2、系统跳转到玩家城池。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	

非功能性需求：	
---------	--

3.3 放缩地图

用例图：

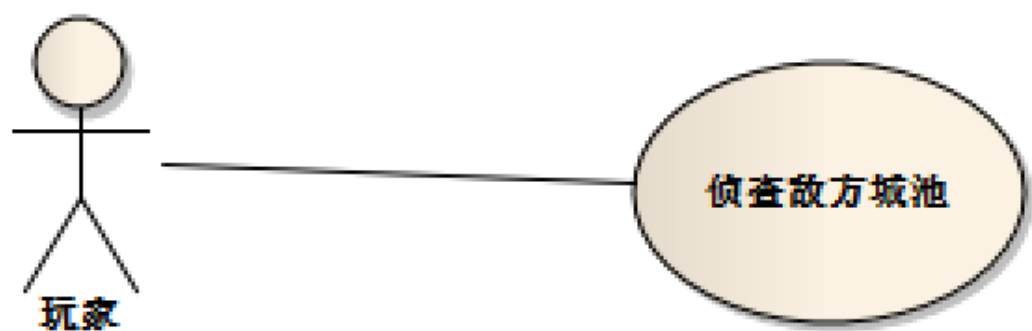


用例规约：

用例名称：	放缩地图
用例ID：	R1003
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家双指划开（聚拢）屏幕。 2、系统以玩家双指中心为缩放中心进行放大（缩小）。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.4 侦查敌方城池

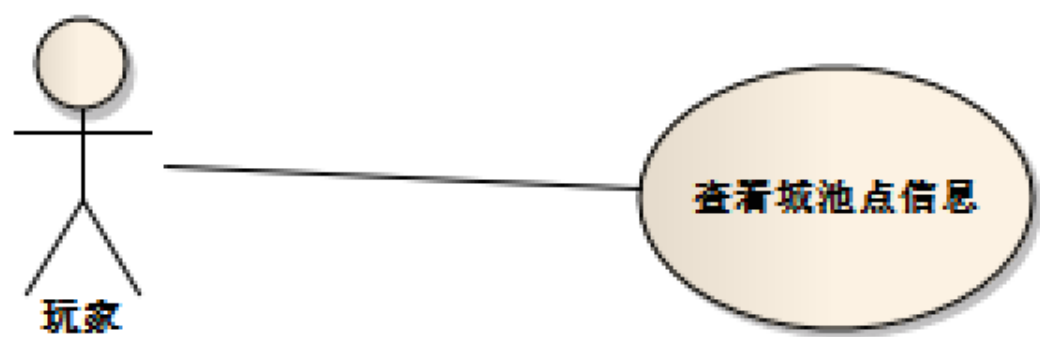
用例图：



用例规约：

用例名称：	侦查敌方城池
用例ID：	R1004
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击想要侦查的城池点。 2、系统展示该城池点的信息窗口。 2、玩家点击信息窗口中的侦查按键。 3、系统跳转到目标城池界面。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.5 查看城池点信息



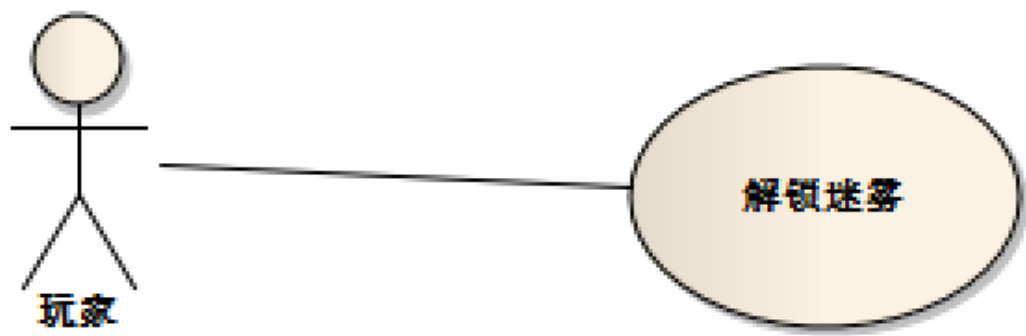
用例图：

用例规约：

用例名称：	查看城池点信息
用例ID：	R1005
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、 玩家点击想要查看的城池点。 2、 系统展示该城池点的信息窗口。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.6 解锁迷雾

用例图：

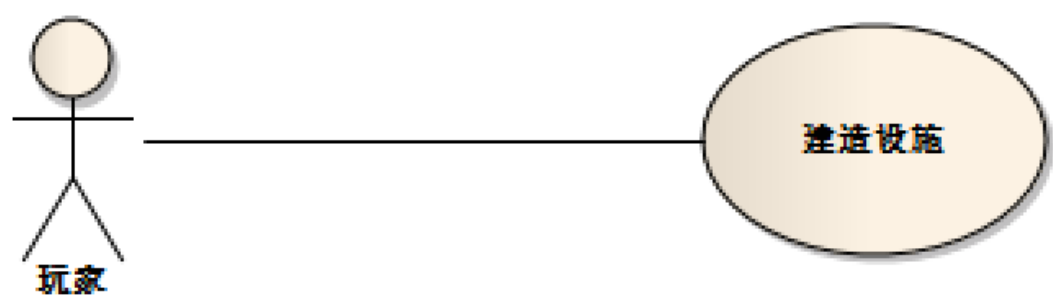


用例规约：

用例名称：	解锁迷雾
用例ID：	R1006
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击迷雾。 2、系统展示确认窗口。 3、玩家点击确认。 4、系统去除该区域迷雾。 5、系统扣除玩家金钱，更新金钱显示。
替代事件流：	
异常事件流：	1、玩家点击迷雾。 2、系统提示资金不足。
业务规则：	
非功能性需求：	

3.7 建造设施

用例图：



用例规约：

用例名称：	建造设施
用例ID：	R2001
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	玩家司令部等级达到要求。
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击设施建造按钮。 2、系统展示设施建造选项卡。 3、玩家点击设施。 4、系统隐藏设施建造选项卡。 5、系统在玩家城池显示一个临时新建设施。 6、玩家移动新建设施到需要建造的位置。 7、玩家点击确认建造。 8、系统将临时新设施转换为建造状态。显示建造进度条。
替代事件流：	

异常事件流：	1、玩家点击设施建造按键。 2、系统展示设施建造选项卡。 3、玩家点击设施。 4、系统提示金钱不足。
业务规则：	
非功能性需求：	

3.8 砍树

用例图：



用例规约：

用例名称：	砍树
用例ID：	R2002
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	

基本事件流：	1、玩家点击树木。 2、系统提示是否砍伐。 3、玩家点击确认。 4、系统移除树木。 5、系统更新金钱显示。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.9 更换兵种

用例图：



用例规约：

用例名称：	更换兵种
用例ID：	R2003
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	

基本事件流：	1、玩家点击兵营。 2、系统显示兵营界面。 3、玩家点击更换兵种。 4、系统显示士兵选项卡。 5、玩家选择士兵。 6、系统更换兵营士兵。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.10 购买钻石

用例图：



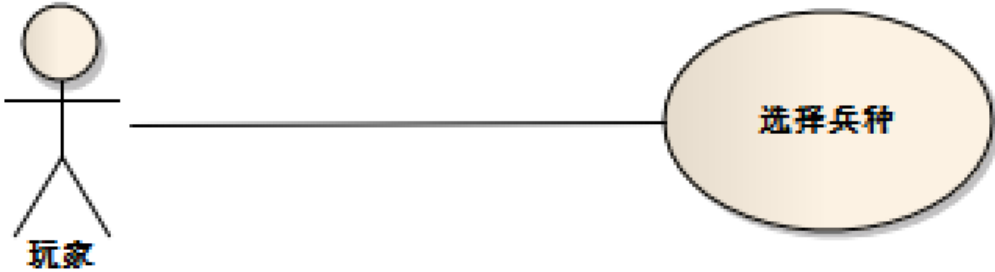
用例规约：

用例名称：	购买钻石
用例ID：	R2004
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	

基本事件流：	1、玩家点击购买钻石。 2、系统显示钻石购买选项卡。 3、玩家选择钻石数量。 4、系统跳转到第三方支付界面。 5、玩家完成支付。 6、系统跳转到回到玩家城池。
替代事件流：	
异常事件流：	1、玩家点击购买钻石。 2、系统显示钻石购买选项卡。 3、玩家选择钻石数量。 4、系统提示网络错误。
业务规则：	
非功能性需求：	

3.11 选择兵种

用例图：



用例规约：

用例名称：	选择兵种
用例ID：	R2005
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	

后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击兵营。 2、系统显示兵营界面。 3、玩家点击添加兵种。 4、系统显示士兵选项卡。 5、玩家选择士兵。 6、系统添加兵营士兵。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.12 购买英雄

用例图：



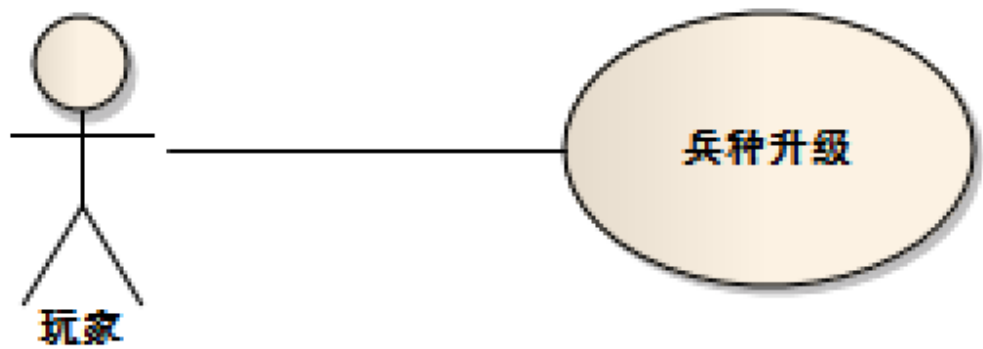
用例规约：

用例名称：	购买英雄
用例ID：	R2006
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	

基本事件流：	1、玩家点击商店。 2、系统显示商店界面。 3、玩家点击英雄选项卡。 4、系统显示英雄选项卡列表。 5、玩家选择英雄点击购买。 6、系统展示购买成功信息。 7、系统将新的英雄加入已持有英雄列表。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.13 兵种升级

用例图：



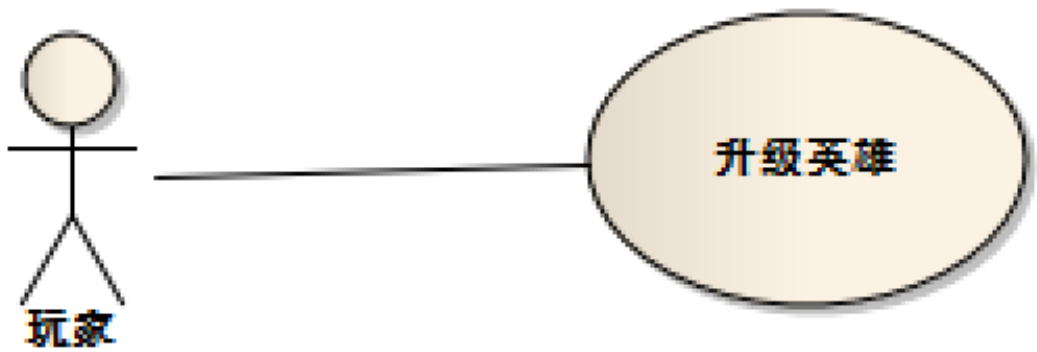
用例规约：

用例名称：	兵种升级
-------	------

用例ID:	R2007
角色:	玩家
涉众利益	
用例说明:	
前置条件:	玩家司令部达到所需等级。
后置条件:	
基本事件流:	1、玩家点击研究所。 2、系统显示研究所界面。 3、玩家选择兵种进行升级。 4、系统提升升级成功。 5、系统更新金钱显示。
替代事件流:	
异常事件流:	
业务规则:	
非功能性需求:	

3.14 升级英雄技能

用例图：



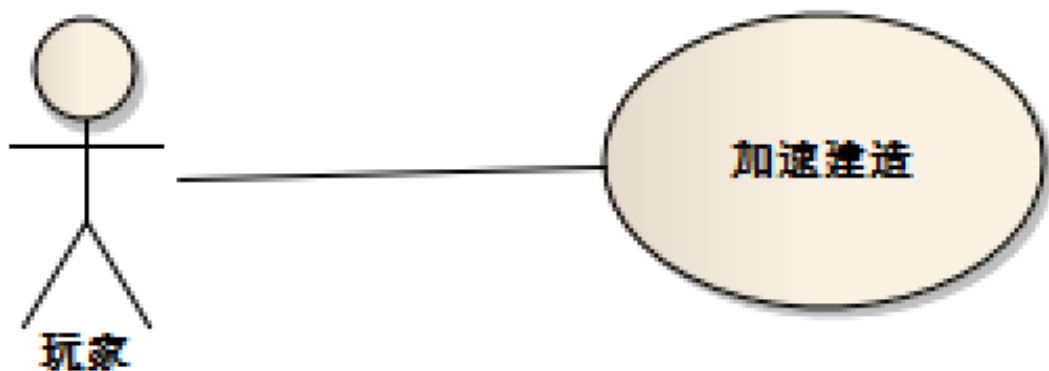
用例规约：

用例名称:	升级英雄技能
-------	--------

用例ID:	R2008
角色:	玩家
涉众利益	
用例说明:	
前置条件:	
后置条件:	
基本事件流:	1、玩家点击英雄旅馆。 2、系统显示英雄旅馆界面。 3、玩家选择英雄，点击英雄信息。 4、系统显示英雄信息。 5、玩家点击技能升级按键。 6、系统提升该英雄技能。
替代事件流:	
异常事件流:	
业务规则:	
非功能性需求:	

3.15 加速建造

用例图:

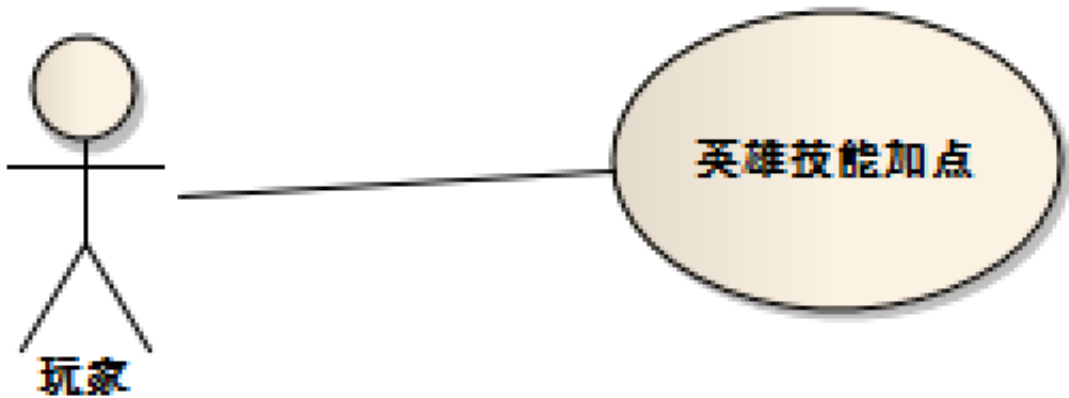


用例规约：

用例名称：	加速建造
用例ID：	R2009
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击正在建造的设施。 2、系统展示加速选项。 3、玩家点击加速按键。 4、系统展示确认选项框。 5、玩家点击确认。 6、系统完成建造。 7、系统更新钻石显示。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.16 英雄技能加点

用例图：

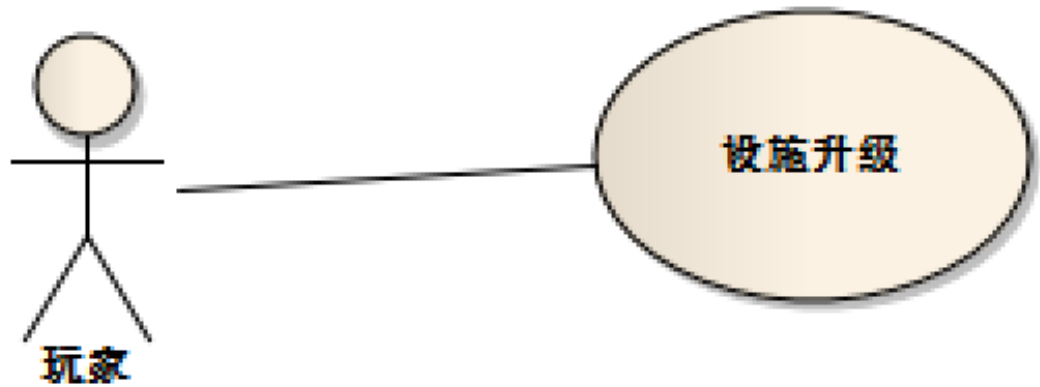


用例规约：

用例名称：	入侵情况显示
用例ID：	R2010
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击英雄旅馆。 2、系统显示英雄旅馆界面。 3、玩家选择英雄，点击英雄信息。 4、系统显示英雄信息。 5、玩家点击技能升级按键。 6、系统提升该英雄技能。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.17 设施升级

用例图：

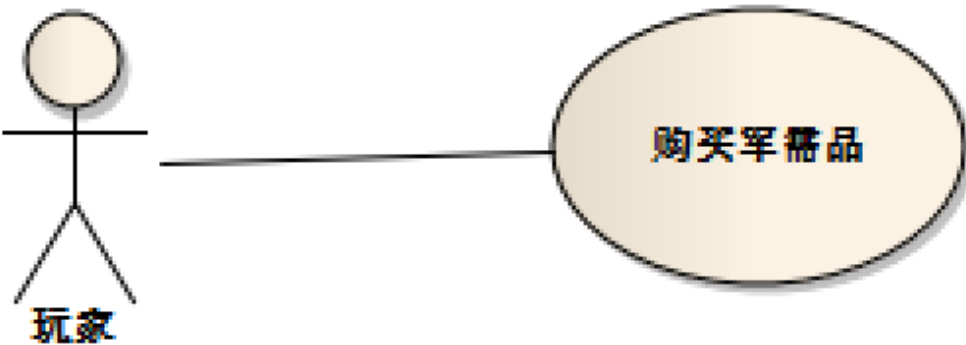


用例规约：

用例名称：	设施升级
用例ID：	R2011
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击设施。 2、系统显示设施信息。 3、玩家点击设施升级按键。 4、系统使设施进入升级状态。 5、系统展示升级进度。 6、系统扣除升级所需的资源。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	资源包括金钱和木材。
非功能性需求：	

3.18 购买军需品

用例图：



用例规约：

用例名称：	购买军需品
用例ID：	R2012
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击商店。 2、系统显示商店界面。 3、玩家选择军需品。 4、系统更新金钱。 5、系统提升购买成功。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.19 移动英雄

用例图：



用例规约：

用例名称：	移动英雄
用例ID：	R3001
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击地图上的某个位置。 2、英雄向该位置移动。 3、英雄到达该位置后停止移动。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	某个位置不能是按键位置或者是被HUD遮挡的区域。
非功能性需求：	

3.20 发动技能

用例图：



用例规约：

用例名称：	发动技能
用例ID：	R3002
角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	玩家拥有足够的体力。
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击技能按键。 2、系统控制英雄发动技能。 3、更新界面中各个对象的状态。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.21 出兵

用例图：



用例规约：

用例名称：	出兵
用例ID：	R3003

角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	1、玩家点击出兵。 2、系统开始倒计时。 3、系统组织编制开赴战场。
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.22 使用军需品

用例图：



用例规约：

用例名称：	入侵情况显示
用例ID：	R3004

角色：	玩家
涉众利益	
用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击军需品 2、系统发动军需品效果。 3、军需品消失。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.23 撤退

用例图：



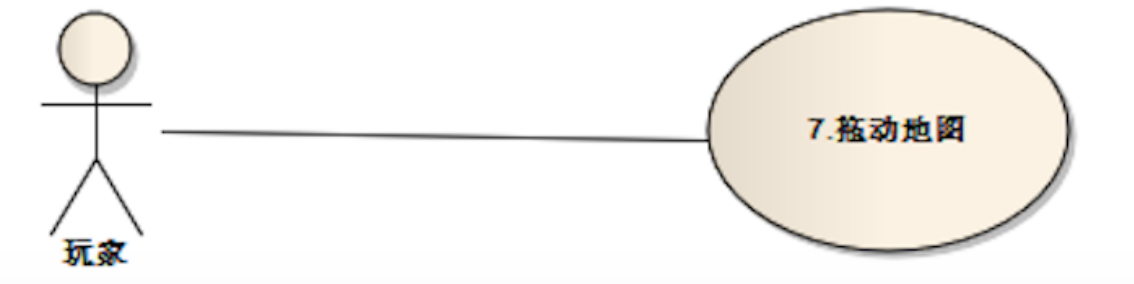
用例规约：

用例名称：	撤退
用例ID：	R3005
角色：	玩家
涉众利益	

用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家点击撤退。 2、系统播放撤退动画。 3、系统显示战斗结束画面。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	

3.24 拖动地图

用例图：



用例规约：

用例名称：	入侵情况显示
用例ID：	R3006
角色：	玩家
涉众利益	

用例说明：	
前置条件：	
后置条件：	
基本事件流：	1、玩家拖动地图。 2、系统超拖动方向移动地图。
替代事件流：	
异常事件流：	
业务规则：	
非功能性需求：	