

1. 单人模式

1.1 Brief description

该用例允许玩家进行单人排位匹配模式，匹配与玩家水平相近的选手进行对战。

1.2 Flow of Events

1.2.1 Basic Flow

此用例从玩家希望进行排位匹配对战时开始

系统在玩家发出“单人模式”的请求后为玩家匹配同样在线且正在进行单人模式匹配等待环节中的另一水平相近的玩家，为二人“搭建”对战平台后开始竞赛，并根据最终积分决定胜负并终止用例。

1.2.2 Alternative Flows

1.2.2.1 Quit

如果玩家在匹配等待环节中单击“取消”退出，则玩家退出单人匹配模式，并回到主界面，本用例终止。

如果玩家在匹配等待环节中关闭程序强制退出，则玩家退出单人匹配模式，本用例终止。

如果玩家在竞赛过程中关闭程序强制退出，则本次比赛结束，该玩家失败，本用例终止。

1.2.2.2 No Internet

如果玩家匹配时无法检测到网络连接，则玩家退出单人匹配模式，并回到主界面，提示错误信息，本用例终止。

如果玩家在竞赛过程中断开网络连接，则等待玩家恢复网络连接后重新连入比赛，如若在比赛结束前依旧无法恢复网络连接，则退出单人匹配模式，回到主界面，本用例终止。

1.2.2.3 Unable to Connect to Server

如果玩家在匹配时无法连接到服务器，则玩家退出单人匹配模式，并回到主界面，提示错误信息，本用例终止。

如果玩家在竞赛过程中无法连接到服务器，则比赛终止，回到主界面，本用例结束。

1.3 Special Requirements

None.

1.4 Pre-Conditions

The player must be logged onto the system before this use case begins.

1.5 Post-Conditions

If the use case was successful, the player information is changed. Otherwise, the system state is unchanged.