贪吃蛇大作战项目用例描述说明书

作者：162052203 陈梦圆

162052225 刘佳

162052221 董羚

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2018-10-6 | V1.0 | 创建表格 | 陈梦圆 | 陈梦圆 |
| 2018-10-6 | V1.0 | 引言 | 刘佳 | 陈梦圆 |
| 2018-10-6 | V1.0 | 项目概述 | 董羚 | 陈梦圆 |

1. **引言**

1.1编写目的：

本文档在概要设计的基础上，对贪吃蛇游戏的各模块，程序，场景，子系统做了全面细致的用户需求分析，明确所要开发的游戏具有的功能、性能与界面，使小组成员能清楚地了解用户的需求，并在此基础上进一步进行代码的编写与测试。

1.2预期读者：

小组成员，老师等

1.3参考资料：

C#面向对象程序设计（第2版）郑宇军编著

肖刚：《实用软件文档写作》清华大学出版社 2005年2月

#### **2.** **项目概述**

项目开发背景：“贪吃蛇”是一个经典的游戏，操作简单，娱乐性强。基于C#编程技术，做一个操作简单，界面美观，功能较为齐全的贪吃蛇游戏。

意义：这个益智类的单机版小游戏不会让人们沉迷而影响正常生活，达到真正的娱乐休闲的目的。贪吃蛇其实并不贪，它是人不断向前追求的象征，就像现代的人只有不断努力向前才能得到自己想要的，而食物也是随机而出现的，就像现在社会上存在的机会，而我们只有找好自己的目标才能成功。

应用现状：由于快节奏的生活，人们越来越喜欢利用碎片时间玩一玩小游戏，贪吃蛇因为操作简单受到很多人喜爱。

目标：能实现简单而美观的游戏界面，不需要占用太多空间，又无须联网的情况下，供广大用户使用。

范围：针对所有手机用户。

作用：使人们在繁忙的工作学习中得到放松。通过这个游戏使我们编程能力加强。

#### **3.** **项目用例描述**

#### **3.1 玩家登录**

#### **3.1.1正常处理**

#### **【用例名称】**

#### 玩家登录

#### **【场景】**

#### Who：玩家

#### Where：欢迎界面显示之后

#### When：欢迎界面显示完成

#### **【用例描述】**

#### 1、 游戏运行显示欢迎界面；

#### 2、 玩家输入账号和密码并确认；

#### 3、 系统进行账号和密码验证；

#### 4、 验证通过，系统进入签到流程；验证失败，提示用户，用户选择重新验证或退出游戏；

#### **【用例价值】**

#### 玩家登录后，可以获得玩家等级、拥有金币等信息，并且在游戏过程中获得金币、升级等级。

#### **【约束和限制】**

#### 1、 玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；

#### 2、 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

#### 3、 玩家用户名不能重复；

#### **3.1.2异常处理**

#### **【用例名称】**

#### 玩家登录

#### **【场景】**

#### Who：玩家

#### Where：欢迎界面显示之后

#### When：欢迎界面显示完成

#### **【用例描述】**

#### 1、 游戏运行显示欢迎界面；

#### 2、 玩家输入账号和密码并确认；

#### 3、 系统进行账号和密码验证；

#### 3.1 玩家输入的账号不存在，弹出注册窗口，提示玩家进行注册，玩家可以选择重新登录、注册或退出游戏；

#### 4、 验证通过，系统进入签到流程；验证失败，玩家选择重新验证或退出游戏；

#### **【用例价值】**

#### 玩家登录后，可以获得玩家等级、拥有金币等信息，并且在游戏过程中获得金币、升级等级。

#### **【约束和限制】**

#### 1、 玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；

#### 2、 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

#### 3、 玩家用户名不能重复；

#### **3.1.3替代处理**

#### 无

#### **3.2 玩家注册**

#### **3.2.1正常处理**

#### **【用例名称】**

#### 玩家注册

#### **【场景】**

#### Who：玩家

#### Where：登录界面、登录验证用户名不存在、游戏主界面

#### When：玩家点击“注册”按钮

#### **【用例描述】**

#### 1、 系统显示注册界面

#### 2、 玩家输入注册用户名、密码及确认密码并提交；

#### 3、 系统验证用户名是否存在；

#### 4、 如果用户名不存在则系统保存用户名和密码并提示用户注册成功，否则提示用户名已经存在，要求重新输入用户名；

#### **【用例价值】**

#### 玩家注册后获得登录游戏权限，正常登录后才能进行游戏。

#### **【约束和限制】**

#### 1、 系统中玩家用户名不能重复；

#### **2、** 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

#### **3.2.2异常处理**

#### **【用例名称】**

#### 玩家注册

#### **【场景】**

#### Who：玩家

#### Where：登录界面、登录验证用户名不存在、游戏主界面

#### When：玩家点击“注册”按钮

#### **【用例描述】**

#### 1、 系统显示注册界面

#### 2、 玩家输入注册用户名、密码及确认密码并提交；

#### 2.1 玩家输入的注册用户名和密码为非英文字符，提示用户输入合法的英文字符；

#### 3、 系统验证用户名是否存在；

#### 4、 如果用户名不存在则系统保存用户名和密码并提示用户注册成功，否则提示用户名已经存在，要求重新输入用户名；

#### **【用例价值】**

#### 玩家注册后获得登录游戏权限，正常登录后才能进行游戏。

#### **【约束和限制】**

#### **1、** 系统中玩家用户名不能重复；

#### **2、** 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

#### **3.2.3替代处理**

#### 无

#### **3.3 玩家签到**

#### **3.3.1正常处理**

#### **3.3.2异常处理**

#### **3.3.3替代处理**