BATTLE CITY

USE CASE SPECIFICATION

Version <1.0>

Revision History

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| 5/10/2014 | 1.0 | Khởi tạo tài liệu | Trung Nghĩa, Thái Nam |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

MỤC LỤC

[1. Sơ đồ use case: 4](#_Toc400470885)

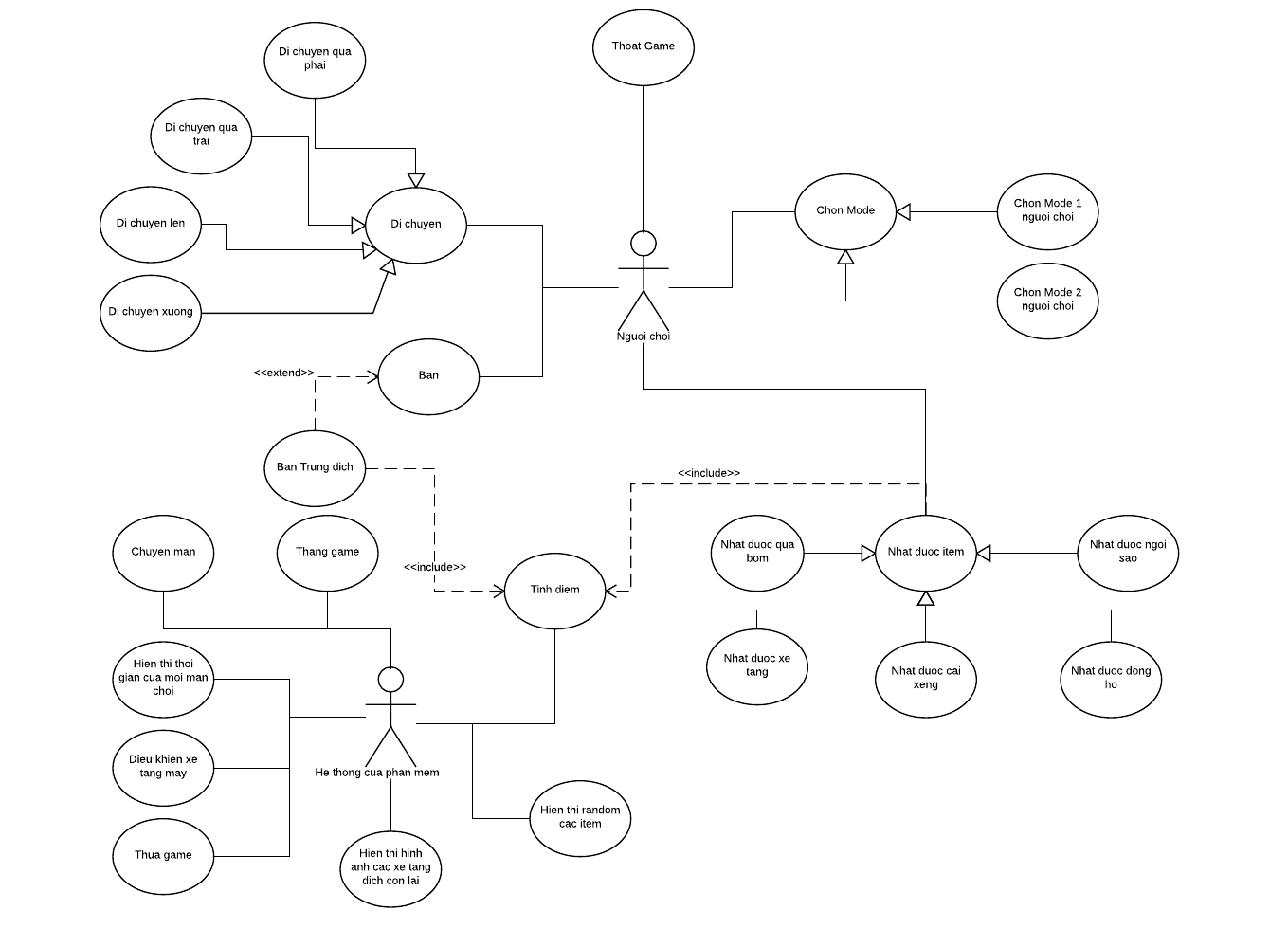
[2. Danh sách use case: 4](#_Toc400470886)

[2.1. Actor Nguoi choi: 4](#_Toc400470887)

[2.2. Actor Hệ thống của phần mềm: 5](#_Toc400470888)

[3. Đặc tả use case: 5](#_Toc400470889)

# Sơ đồ use case:



# Danh sách use case:

## Actor Nguoi choi:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mã | Tên use case | Ý nghĩa / Ghi chú |
| UC1 | Di chuyển | Người chơi di chuyển xe tăng bằng phím |
| UC2 | Di chuyển qua trái | Người chơi di chuyển xe tăng qua trái bằng phím |
| UC3 | Di chuyển qua phải | Người chơi di chuyển xe tăng qua phải bằng phím |
| UC4 | Di chuyển lên | Người chơi di chuyển xe tăng lên bằng phím |
| UC5 | Di chuyển xuống | Người chơi di chuyển xe tăng xuống bằng phím |
| UC6 | Bắn | Người chơi bắn 1 viên đạn của xe tăng bằng phím |
| UC7 | Bắn trúng đích | Người chơi bắn 1 viên đạn của xe tăng trúng địch |
| UC8 | Chọn mode | Người chơi chọn kiểu chơi ở đầu game |
| UC9 | Chọn mode 1 người chơi | Người chơi chọn kiểu chơi 1 người |
| UC10 | Chọn mode 2 người chơi | Người chơi chọn kiểu chơi 2 người |
| UC11 | Nhặt được item | Người chơi nhặt được 1 item trên bản đồ |
| UC12 | Nhặt được quả bom | Người chơi nhặt được item hình bom |
| UC13 | Nhặt được xe tăng | Người chơi nhặt được item hình xe tăng |
| UC14 | Nhặt được cái xẻng | Người chơi nhặt được item hình cái xẻng |
| UC15 | Nhặt được đồng hồ | Người chơi nhặt được item hình cái đồng hồ |
| UC16 | Nhặt được ngôi sao | Người chơi nhặt được item hình ngôi sao |
| UC17 | Thoát game | Người chơi thoát game bằng cách sử dụng phím thoát trên thiết bị |

## Actor Hệ thống của phần mềm:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mã | Tên use case | Ý nghĩa / Ghi chú |
| UC18 | Tính điểm | Hệ thống của phần mềm tăng điểm của người chơi khi nhặt được vật phẩm hay hạ địch |
| UC19 | Điều khiển xe tăng | Hệ thống của phần mềm điều khiển xe tăng bắn với người chơi |
| UC20 | Chuyển màn | Hệ thống của phần mềm chuyển sang màn hình tính điểm và sau đó chuyển màn khi người chơi tiêu diệt hết địch trên bản đồ |
| UC21 | Thắng game | Hệ thống của phần mềm hiển thị màn hình thắng game khi người chơi hoàn thành hết tất cả các màn của trò chơi |
| UC22 | Thua game | Hệ thống của phần mềm hiển thị màn hình thua game khi người chơi bị mất hết mạng hay đại bàng bị bắn |
| UC23 | Hiển thị thời gian màn chơi | Hệ thống của phần mềm hiển thị thời gian chơi của mỗi màn chơi cho người chơi xem |
| UC24 | Hiển thị hình ảnh các xe tăng địch còn lại | Hệ thống của phần mềm hiển thị các xe tăng địch còn lại bằng các icon nhỏ |
| UC25 | Hiển thị random các item | Hệ thống của phần mềm hiển thị random các item khi có 1 xe tăng địch đặc biệt bị tiêu diệt |

# Đặc tả use case:

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC1 – Di chuyển |
| Tên | Di chuyển |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi di chuyển xe tăng bằng phím hay thao tác trên màn hình |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi bấm 1 phím di chuyển trên màn hình 2. Hệ thống hiển thi xe tăng di chuyển 1 khoảng nhất định với hướng tương ứng với phím mà người dùng bấm |
| Dòng sự kiện khác | * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển xe tăng vào tường hay dòng sông   + 1. Hệ thống hiển thị xe tăng không di chuyển thêm nữa vì đã đụng vào tường hay dòng sông * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển vào bụi   2.2.1. Hệ thống hiển thị xe tăng di chuyển 1 đoạn nhất định tương ứng với phím người dùng bấm và bị khuất sau khi đi vào bụi |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang trong mode 1 người chơi hoặc 2 người chơi, |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị thành công hình ảnh xe tăng di chuyển |
| Ghi chú | Là use case tổng quát hóa của 4 use case 02->05 |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC2 – Di chuyển qua trái |
| Tên | Di chuyển qua trái |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi di chuyển xe tăng bằng cách chạm vào phím left trên màn hình |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi bấm phím left trên màn hình 2. Hệ thống hiển thi xe tăng di chuyển qua trái 1 khoảng nhất định |
| Dòng sự kiện khác | * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển xe tăng vào tường hay dòng sông   + 1. Hệ thống hiển thị xe tăng không di chuyển thêm nữa vì đã đụng vào tường hay dòng sông * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển vào bụi   2.2.1. Hệ thống hiển thị xe tăng di chuyển 1 đoạn nhất định tương ứng với phím người dùng bấm và bị khuất sau khi đi vào bụi |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang trong mode 1 người chơi hoặc 2 người chơi, |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị thành công hình ảnh xe tăng di chuyển |
| Ghi chú | Không |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC3 – Di chuyển qua phải |
| Tên | Di chuyển qua phải |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi di chuyển xe tăng bằng cách chạm vào phím right trên màn hình |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi bấm phím right trên màn hình 2. Hệ thống hiển thi xe tăng di chuyển qua phải 1 khoảng nhất định |
| Dòng sự kiện khác | * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển xe tăng vào tường hay dòng sông   + 1. Hệ thống hiển thị xe tăng không di chuyển thêm nữa vì đã đụng vào tường hay dòng sông * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển vào bụi   2.2.1. Hệ thống hiển thị xe tăng di chuyển 1 đoạn nhất định tương ứng với phím người dùng bấm và bị khuất sau khi đi vào bụi |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang trong mode 1 người chơi hoặc 2 người chơi, |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị thành công hình ảnh xe tăng di chuyển |
| Ghi chú | Không |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC4 – Di chuyển lên |
| Tên | Di chuyển lên |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi di chuyển xe tăng bằng cách chạm vào phím up trên màn hình |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi bấm phím up trên màn hình 2. Hệ thống hiển thi xe tăng di chuyển lên 1 khoảng nhất định |
| Dòng sự kiện khác | * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển xe tăng vào tường hay dòng sông   + 1. Hệ thống hiển thị xe tăng không di chuyển thêm nữa vì đã đụng vào tường hay dòng sông * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển vào bụi   2.2.1. Hệ thống hiển thị xe tăng di chuyển 1 đoạn nhất định tương ứng với phím người dùng bấm và bị khuất sau khi đi vào bụi |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang trong mode 1 người chơi hoặc 2 người chơi, |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị thành công hình ảnh xe tăng di chuyển |
| Ghi chú | Không |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC5 – Di chuyển xuống |
| Tên | Di chuyển xuống |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi di chuyển xe tăng bằng cách chạm vào phím down trên màn hình |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi bấm phím down trên màn hình 2. Hệ thống hiển thi xe tăng di chuyển xuống 1 khoảng nhất định |
| Dòng sự kiện khác | * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển xe tăng vào tường hay dòng sông   + 1. Hệ thống hiển thị xe tăng không di chuyển thêm nữa vì đã đụng vào tường hay dòng sông * Dòng sự kiện khi người chơi di chuyển vào bụi   2.2.1. Hệ thống hiển thị xe tăng di chuyển 1 đoạn nhất định tương ứng với phím người dùng bấm và bị khuất sau khi đi vào bụi |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang trong mode 1 người chơi hoặc 2 người chơi, |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị thành công hình ảnh xe tăng di chuyển |
| Ghi chú | Không |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC6 – Bắn |
| Tên | Bắn |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi bắn 1 viên đạn của xe tăng bằng phím giữa trên màn hình |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi bấm phím giữa trên màn hình 2. Hệ thống hiển thi xe tăng bắn 1 viên đạn đi |
| Dòng sự kiện khác | * Dòng sự kiện khi người chơi bắn vào tường sắt   + 1. Hệ thống hiển thị viên đạn biến mất khi bắn trúng vào tường sắt * Dòng sự kiện khi người chơi bắn vào tường gạch   2.2.1. Hệ thống hiển thị tường gạch bị mất 1 đoạn khi viên đạn bắn trúng   * Dòng sự kiện khi người chơi bắn vào bụi   2.3.1. Hệ thống hiển thị viên đạn bị mất khi trên đường bay vào bụi, và sẽ hiển thị viên đạn sau khi bay ra khỏi bụi   * Dòng sự kiện khi người chơi bắn vào dòng sông   2.4.1. Hệ thống hiển thị viên đạn ở trên dòng sông khi bay qua vị trí của dòng sông |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang trong mode 1 người chơi hoặc 2 người chơi, |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị thành công hình ảnh viên đạn bay ra khi bắn đi từ xe tăng |
| Ghi chú | Không |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC7 – Bắn trúng địch |
| Tên | Bắn trúng địch |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi bắn 1 viên đạn của xe tăng bằng phím giữa trên màn hình |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi bấm phím giữa trên màn hình 2. Hệ thống hiển thi xe tăng bắn 1 viên đạn đi và trúng vào 1 xe tăng địch |
| Dòng sự kiện khác | * Dòng sự kiện khi người chơi bắn trúng vào 1 xe tăng bình thường (màu trắng)   + 1. Hệ thống hiển thị xe tăng địch biến mất và thực hiện UC19 – Tang diem * Dòng sự kiện khi người chơi bắn vào 1 xe tăng đặc biệt (có hiệu ứng nhấp nháy)   2.2.1. Hệ thống hiển thị xe tăng địch biến mất và thực hiện UC19 – Tang diem, sau đó thực hiện tiếp UC27 – Hien thi random cac item   * Dòng sự kiện khi người chơi bắn vào 1 xe tăng lớn (có màu khác màu trắng, nhiều mạng) hay boss   2.3.1. Hệ thống hiển thị xe tăng địch bị mất 1 màu (có nghĩa là mất 1 mạng) |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang trong mode 1 người chơi hoặc 2 người chơi, |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị thành công hình ảnh viên đạn bay ra khi bắn đi từ xe tăng của người chơi và trúng xe tăng của địch |
| Ghi chú | Không |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC 8 – Chọn mode |
| Tên | Chọn mode |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Chọn chế độ chơi: 1 người hoặc 2 người |
| Dòng sự kiện chính | Người chơi ở Menu chính click vào mục lựa chọn chế độ chơi  Option menu hiện ra, người chơi chọn chế độ 1 người hay 2 người |
| Dòng sự kiện khác |  |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang hiện thị menu game |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Vào màn chơi |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC9 - Chọn mode 1 người chơi |
| Tên | Chọn mode 1 người chơi |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi chọn kiểu chơi 1 người |
| Dòng sự kiện chính | 1. Hệ thống hiển thị menu chính cho người chơi chọn 2. Người chơi chọn kiểu chơi 1 người |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang hiển thị menu game |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Vào màn chơi |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC10 – Chọn mode 2 người chơi |
| Tên | Chọn mode 2 người chơi |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi chọn kiểu chơi 2 người |
| Dòng sự kiện chính | 1. Hệ thống hiển thị menu chính cho người chơi chọn 2. Người chơi chọn kiểu chơi 2 người |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang hiển thị menu game |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Vào màn chơi |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC11 – Nhặt được item |
| Tên | Nhặt được item |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi nhặt được 1 Item trên bản đồ |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi di chuyển vào vị trí Item hiển thị 2. Item biến mất trên bản đồ 3. Hiệu ứng của Item có tác dụng |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC12 – Nhặt được qửa bom |
| Tên | Nhặt được quả bom |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi nhặt được Item hình quả bom |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi di chuyển vào vị trí Item hiển thị 2. Item biến mất trên bản đồ 3. Tất cả xe tăng địch hiện có trên map (nếu có) bị hủy diệt |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC13 – Nhặt được xe tăng |
| Tên | Nhặt được xe tăng |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi nhặt được Item hình xe tăng |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi di chuyển vào vị trí Item hiển thị 2. Item biến mất trên bản đồ 3. Người chơi được tăng thêm 1 mạng |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC14 – Nhặt được cái xẻng |
| Tên | Nhặt được cái xẻng |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi nhặt được Item hình cái xẻng |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi di chuyển vào vị trí Item hiển thị 2. Item biến mất trên bản đồ 3. Nhà chính của người chơi được bao quanh bằng tường đá |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC15 – Nhặt được đồng hồ |
| Tên | Nhặt được đồng hồ |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi nhặt được Item hình đồng hồ |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi di chuyển vào vị trí Item hiển thị 2. Item biến mất trên bản đồ 3. Các xe tăng địch đứng yên trong 1 khoảng thời gian nhất định |
| Dòng sự kiện khác |  |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC16 – Nhặt được ngôi sao |
| Tên | Nhặt được ngôi sao |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi nhặt được Item hình ngôi sao |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi di chuyển vào vị trí Item hiển thị 2. Item biến mất trên bản đồ 3. Tốc độ bắn của đạn và hình ảnh xe tăng của người chơi được nâng cấp |
| Dòng sự kiện khác |  |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC17 – Thoát game |
| Tên | Thoát game |
| Actor | Người chơi |
| Tóm tắt | Người chơi thoát khỏi chế độ gam đang chơi |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi bấm vào icon menu 2. Người chơi chọn mục “Thoát game” 3. Chuyển về màn hình Game Menu |
| Dòng sự kiện khác |  |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Người chơi đang trong 1 chế độ chơi bất kỳ |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị màn hình game menu |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC18 – Tính điểm |
| Tên | Tính điểm |
| Actor | Hệ thống |
| Tóm tắt | Tính điểm số của người chơi khi kết thúc màn chơi |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi hoàn thành màn chơi 2. Hệ thống tính điểm dựa trên thành tích của người chơi (sô xe tăng tiêu diệt được, thời gian hoàn thành màn chơi, …) 3. Cập nhật điểm người chơi |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Khi vừa kết thúc màn chơi |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiện thị điểm người chơi vừa được cập nhật |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC19 – Điều khiển xe tăng |
| Tên | Điều khiển xe tăng |
| Actor | Hệ thống |
| Tóm tắt | Điều khiển xe tăng bot di chuyển và bắn đạn |
| Dòng sự kiện chính | 1. Hệ thống di chuyển bot theo 1 thuật toán định sẵn 2. Hệ thông điều khiển bot bắn 3. Tiếp tục làm 2 bước trên cho đến khi bot bị hủy diệt |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Vừa hiện thị xong màn chơi |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Ghi nhận bot bị hủy diệt |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC20 – Chuyển màn |
| Tên | Chuyển màn |
| Actor | Hệ thống |
| Tóm tắt | Chuyển sang màn chơi kế tiếp sau khi kết thúc màn chơi cũ |
| Dòng sự kiện chính | 1. Hệ thống chọn màn chơi tiếp theo 2. Hệ thống tải màn chơi mới |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Hệ thống hiển thi xong phần tính điểm |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hiển thị màn hình “Loading” màn chơi mới |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC21 – Thắng game |
| Tên | Thắng game |
| Actor | Hệ thống |
| Tóm tắt | Hệ thống của phần mềm hiển thị màn hình thắng game khi người chơi hoàn thành hết tất cả các màn của trò chơi |
| Dòng sự kiện chính | 1. Người chơi hoàn thành màn chơi cuối cùng 2. Hệ thống hiện thị thành tích của người chơi |
| Dòng sự kiện khác |  |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Màn chơi cuối cùng được hoàn thành |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Hệ thống trở về menu game |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC22 – Thua game |
| Tên | Thua game |
| Actor | Hệ thống |
| Tóm tắt | Hệ thống của phần mềm hiển thị màn hình thua game khi người chơi bị mất hết mạng hay đại bàng bị bắn |
| Dòng sự kiện chính | 1. Đại bàng bị tiêu diệt hay người chơi hết mạng 2. Hiển thị thông báo thua game 3. Hiển thị thành tích người chơi đã đạt được |
| Dòng sự kiện khác | Không |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Khi người chơi mất hết mạng hay đại bàng bị bắn |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Trở về màn hình menu game |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC23 – Hiển thị thời gian của màn chơi |
| Tên | Hiển thị thời gian của màn chơi |
| Actor | Hệ thống |
| Tóm tắt | Hệ thống của phần mềm hiển thị thời gian chơi của mỗi màn chơi cho người chơi xem |
| Dòng sự kiện chính | * Bản đồ vừa được tải xong * Hệ thống hiển thị thời gian của màn chơi * Người chơi hoàn thành màn chơi |
| Dòng sự kiện khác | * Bản đồ vừa được tải xong * Hệ thống hiển thị thời gian của màn chơi * Người chơi hoàn thành thua cuộc |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Bản đồ vừa được tải xong |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Tải bản đồ tiếp theo hoặc trở về menu game |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC24 – Hiển thị hình ảnh các xe tăng địch còn lại |
| Tên | Hiển thị hình ảnh các xe tăng địch còn lại |
| Actor | Hệ thống |
| Tóm tắt | Hệ thống của phần mềm hiển thị các xe tăng địch còn lại bằng các icon nhỏ |
| Dòng sự kiện chính | * Hệ thống đọc dữ liệu từ bản đồ * Hiển thị số lượng xe tăng tối đa trên bản đồ trong cùng thời gian * Cập nhật số lượng xe tăng trên bản đồ khi chúng bị tiêu diệt |
| Dòng sự kiện khác |  |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Đang trong chế độ 1 người chơi hoặc 2 người chơi |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Xe tăng bị tiêu diệt hết hoặc người chơi thua cuộc |
| Ghi chú |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use case ID | UC25 – Hiển thị random các item |
| Tên | Hiển thị random các item |
| Actor | Hệ thống |
| Tóm tắt | Hệ thống của phần mềm hiển thị random các item khi có 1 xe tăng địch đặc biệt bị tiêu diệt |
| Dòng sự kiện chính | 1. Hệ thống nhận thông báo 1 xe tăng đặc biệt của địch bị tiêu diệt 2. Hệ thống hiển thị 1 item ngâu nhiên trên bản đồ 3. Hệ thông xóa item bị các xe tăng nhặt |
| Dòng sự kiện khác | * 1. Hệ thông xóa item khi hết khoảng thời gian quy định hiển thị item |
| Trạng thái hệ thống khi bắt đầu Use-case | Nhận thông báo 1 xe tăng đặc biệt của địch bị tiêu diệt |
| Trạng thái hệ thống khi kết thúc Use-case | Khi có 1 xe tăng nhặt được item hay hết thời gian quy định mà vẫn không có xe tăng nào nhặt được item |
| Ghi chú |  |