

“龙珠消消乐”用例文档

第 10 组 大保天天健

组员：	陈俭军	121250010
	陈鹏	121250013
	蒋秉良	121250058
	焦紫顺	121250063
	李淳雨	121250066
	李豪俊	121250067

目录

- 1. 创建者 3
- 2. 文档使用者..... 3
- 3. 文档创建日期 3
- 4.文档修改记录..... 3
- 5.引言 3
 - 1.1 目的..... 3
 - 1.2 阅读说明 3
- 6. 用例列表 3
- 7. 详细用例描述 4
 - 用例 1：查看游戏中心 4
 - 用例 2：设置游戏..... 5
 - 用例 3：管理账号 5
 - 用例 4：查看单人版历史记录 6
 - 用例 5：查看特殊成就 6
 - 用例 6：查看挑战地图 7
 - 用例 7：单人版游戏..... 7
 - 用例 8：查看协作版历史记录 9

用例 9：协作对战..... 9

用例 10：对战游戏..... 10

1. 创建者

陈鹏

2. 文档使用者

“大保天天健” 成员、产品用户

3. 文档创建日期

2014/3/27

4.文档修改记录

修改人员	日期	变更原因	版本号
陈鹏	2014/3/27	建立用例文档	V1.0
李豪俊	2014/3/28	对细节进行完善	V1.1

5.引言

1.1 目的

本文描述了“龙珠消消乐” 游戏的用户需求。

1.2 阅读说明

6. 用例列表

参 与 者	模式	用例
游 戏	登录	1、查看游戏中心；
		2、设置游戏；

玩 家		3、管理账号；
	单人 游戏	4、查看单人版历史记录；
		5、查看特殊成就；
		6、查看挑战地图；
		7、单人版游戏；
	协作 游戏	8、查看协作版历史记录；
		9、协作游戏；
	对战 游戏	10、对战游戏；

7. 详细用例描述

用例 1：查看游戏中心

ID	1	名称	查看游戏中心
创建者	陈鹏	最后一次更新者	
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择“游戏中心”		
前置条件	玩家成功登录		
后置条件	查看个人游戏信息，包括游戏角色属性值、当前对手信息、各种道具剩余数目，选择角色		
优先级	高		
正常流程	1、进入“游戏中心”界面； 2、界面展示玩家当前角色的属性值、玩家当前对手的信息、道具的剩余数目； 3、玩家进行角色选择； 4、系统在界面中展现玩家选择后的角色的信息；		
扩展流程	2a、用户选择购买道具 1、界面显示可以购买的道具 2、玩家选择一个购买的个数，提交购买信息 2a、金钱不够 系统提示错误并要求玩家重新操作 3a、玩家选择在当前等级之上的游戏角色		

	系统不予反映；
特殊需求	

用例 2：设置游戏

ID	2	名称	设置游戏
创建者	陈鹏	最后一次更新者	
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择“游戏设置”		
前置条件	玩家成功登录		
后置条件	玩家可以进行设置游戏，包括音量调节、音效调节、棋子下落方向选择		
优先级	高		
正常流程	1、玩家调节音量、音效的大小，选择一种棋子下落的方向并进行确认 2、系统提示“设置成功”		
扩展流程			
特殊需求			

用例 3：管理账号

ID	3	名称	管理账号
创建者	陈鹏	最后一次更新者	
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择“账号管理”		
前置条件	玩家成功登录		
后置条件	玩家可以管理自己的账号信息，包括修改密码、修改头像、修改昵称		
优先级	高		
正常流程	1、玩家进入“账号管理”界面 2、玩家修改密码、头像、昵称等信息		
扩展流程	2a、玩家选择“修改密码”		

	<p>界面弹出相应的区域用于填写旧密码和新密码</p> <p>2b、玩家选择“修改头像”</p> <p>用户在系统自带的头像中选取一个图案作为自己的头像</p> <p>2c、玩家选择“修改昵称”</p> <p>界面弹出相应的区域用于填写新的昵称</p>
特殊需求	

用例 4：查看单人版历史记录

ID	4	名称	查看单人版历史记录
创建者	陈鹏	最后一次更新者	
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择“历史记录”		
前置条件	玩家选择了“单人模式”游戏		
后置条件	玩家可以查看 7 种单人模式下的记录信息，包括：总局数、平均得分、最高连击数量、最高得分、每局得分、每日局数曲线、每日平均得分曲线		
优先级	高		
正常流程	1、玩家选择“历史记录” 2、系统显示上述 7 种记录		
扩展流程			
特殊需求			

用例 5：查看特殊成就

ID	5	名称	查看特殊成就
创建者	陈鹏	最后一次更新者	
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择“特殊成就”		
前置条件	玩家选择了“单人模式”		
后置条件	玩家可以查看自己达到了哪些特殊的成就		
优先级	中		
正常流程	1、玩家选择“特殊成就”		

	2、系统显示所有的特殊成就 3、玩家选择一种特殊成就查看 4、系统用颜色来区分此种特殊成就玩家有没有达成
扩展流程	
特殊需求	

用例 6：查看挑战地图

ID	6	名称	查看挑战地图
创建者	陈鹏	最后一次更新者	李豪俊
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	2014/3/28
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择“挑战地图”		
前置条件	玩家选择了“单人模式”		
后置条件	玩家查看自己打败了哪些对手并选择是否继续挑战		
优先级	中		
正常流程	1、玩家选择“挑战地图” 2、系统显示挑战地图，包括全部的对手图案、打败每个对手得到的星星数目、打败每个对手时获得的最高得分 3、玩家选择一个对手 4、系统将会显示对手的信息以及玩家历史挑战总局数 5、界面跳至“开始游戏”		
扩展流程	4a、用户可以选择“重新挑战”该关卡		
特殊需求			

用例 7：单人版游戏

ID	7	名称	单人版游戏
创建者	陈鹏	最后一次更新者	李豪俊
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	2014/3/28
参与者	游戏玩家		

触发条件	玩家选择 “准备游戏”
前置条件	玩家选择 “单人模式”
后置条件	玩家开始游戏
优先级	高
正常流程	<ol style="list-style-type: none"> 1、玩家选择 “准备游戏” 2、系统显示准备游戏的界面 3、玩家选择是否使用 C\D\E3 种道具 4、系统显示玩家选择的道具 5、玩家选择 “开始游戏” 6、系统显示游戏界面 7、玩家开始游戏 8、游戏结束 9、系统显示玩家得分、金钱、经验值，并显示是否击败了当前对手 10、玩家选择 “返回” 来返回到游戏登录界面或选择 “继续游戏” 来开始新的一局
扩展流程	<ol style="list-style-type: none"> 7a、玩家选择 “暂停” 游戏暂停 7b、玩家选择 “退出” 游戏暂停并且询问玩家是否确定退出 9a、经验值达到一定值 显示升级提示 9b、击败了对手 记录当前对阵信息，开启下一关卡 对玩家战绩进行星级评估并进行奖励 9c、未击败对手 挑战失败，记录当前挑战信息
特殊需求	

用例 8：查看协作版历史记录

ID	8	名称	查看协作版历史记录
创建者	陈鹏	最后一次更新者	
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择“历史记录”		
前置条件	玩家选择了“协作模式游戏”		
后置条件	玩家可以查看协作游戏模式下的历史记录，包括总局数、平均得分、最高连击数量、最高得分、每局游戏记录		
优先级	高		
正常流程	1、玩家选择“历史记录” 2、系统显示上述 5 种记录		
扩展流程			
特殊需求			

用例 9：协作对战

ID	9	名称	协作游戏
创建者	陈鹏	最后一次更新者	李豪俊
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	2014/3/28
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择开始游戏		
前置条件	玩家选择了“协作游戏模式”		
后置条件	玩家开始协作游戏		
优先级	高		
正常流程	1、玩家选择“进入游戏” 2、系统显示一个游戏大厅 3、玩家选择一个最多容纳 4 个人的房间进入 4、系统显示响应房间内的玩家信息 5、玩家选择“Ready”进入等待状态并且不能离开房间 6、房主选择“开始”，系统则进入倒计时状态，准备开始游戏 7、倒计时结束，进入游戏界面		

	<p>8、时间到，游戏结束</p> <p>9、系统显示本次游戏得分情况，是否打败龙珠守护者等信息</p> <p>10、玩家返回到房间</p>
扩展流程	<p>3a、房间颜色为绿色表示可以进入，黄色表示房间人满，红色表示正在游戏中</p> <p>3b、若房间的颜色为黄色或红色 系统提示信息房间暂时不可进入</p> <p>3c、玩家位置为首位即默认为房主 房主拥有踢人权限，所有人准备后选择开始游戏权限</p> <p>4a、玩家可以通过系统提供的聊天窗口交流</p> <p>4b、C、D、E 道具由需要使用的玩家自主点亮表示使用（从点亮者处扣除）</p> <p>5a、玩家可以选择退出房间</p> <p>5b、有玩家退出房间后，将靠后的玩家位置上移</p> <p>6a、若部分玩家没有选择“Ready” 房主可以选择将此人踢出房价</p> <p>6b、房主必须等待房间所有人准备完毕后才可以选择“开始游戏”</p> <p>9a、根据玩家打败的龙珠守护者的情况给予玩家不同的龙珠的奖励</p> <p>9b、玩家已经集齐 7 颗不同的龙珠 1、系统提示用户是否现在就帮其实现一个愿望（即给予一定奖励，并开启单人模式最后关卡） 2、玩家选择取消或选择一个愿望</p>
特殊需求	协作游戏时不可以暂停或退出游戏

用例 10：对战游戏

ID	10	名称	对战游戏
创建者	陈鹏	最后一次更新者	李豪俊
创建日期	2014/3/27	最后更新日期	2014/3/28
参与者	游戏玩家		
触发条件	玩家选择了开始游戏		
前置条件	玩家选择了“对战游戏模式”		
后置条件	玩家开始对战游戏		
优先级	高		
正常流程	1、玩家选择“进入游戏”		

	<p>2、系统显示一个游戏大厅</p> <p>3、玩家选择一个最多容纳 8 人的房价进入</p> <p>4、系统显示房间内玩家的信息</p> <p>5、玩家选择 “Ready” 进入等待状态并且不能离开房间</p> <p>6、房主选择 “开始” ，系统则进入倒计时状态，准备开始游戏</p> <p>7、倒计时结束，进入游戏界面</p> <p>8、时间到，游戏结束</p> <p>9、系统显示本次游戏得分情况</p> <p>10、玩家返回到房间</p>
扩展流程	<p>3a、房间颜色为绿色表示可以进入，黄色表示房间人满，红色表示正在游戏中</p> <p>3b、若房间的颜色为黄色或红色 系统提示信息房间暂时不可进入</p> <p>3c、玩家位置为首位即默认为房主 房主拥有踢人权限，所有人准备后选择开始游戏权限</p> <p>4a、玩家可以通过系统提供的聊天窗口交流</p> <p>4b、C、D、E 道具由需要使用的玩家自主点亮表示使用（从点亮者处扣除）</p> <p>5a、玩家可以在选择 “Ready” 前选择退出房间</p> <p>5b、玩家可以切换阵营（阵营信息通过不同颜色显示）</p> <p>6a、若部分玩家没有选择 “Ready” 房主可以选择将此人踢出房价</p> <p>6b、房主必须等待房间所有人准备完毕后才可以选择 “开始游戏”</p> <p>6c、若一个队没有玩家 系统提示错误，不能进入</p> <p>9a、在对战模式下设置 “成王败寇” 规则，胜利者会奖励金钱，失败者会惩罚金钱</p>
特殊需求	<p>对战游戏时不可以暂停或者退出游戏</p>