|  |
| --- |
|  |
| **“龙珠消消乐”用例文档** |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **第10组 大保天天健** | |
| **组员：** | 陈俭军  陈鹏  蒋秉良  焦紫顺  李淳雨  李豪俊 | 121250010  121250013  121250058  121250063  121250066  121250067 |

目录

[1. 创建者 3](#_Toc383800594)

[2. 文档使用者 3](#_Toc383800595)

[3. 文档创建日期 3](#_Toc383800596)

[4.文档修改记录 3](#_Toc383800597)

[5.引言 3](#_Toc383800598)

[1.1目的 3](#_Toc383800599)

[1.2阅读说明 3](#_Toc383800600)

[6. 用例列表 3](#_Toc383800601)

[7. 详细用例描述 4](#_Toc383800602)

[用例1：查看游戏中心 4](#_Toc383800603)

[用例2：设置游戏 5](#_Toc383800604)

[用例3：管理账号 5](#_Toc383800605)

[用例4：查看单人版历史记录 6](#_Toc383800606)

[用例5：查看特殊成就 6](#_Toc383800607)

[用例6：查看挑战地图 7](#_Toc383800608)

[用例7：单人版游戏 7](#_Toc383800609)

[用例8：查看协作版历史记录 9](#_Toc383800610)

[用例9：协作对战 9](#_Toc383800611)

[用例10：对战游戏 10](#_Toc383800612)

# 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 |
| 游戏玩家 | 登录 | 1. 查看游戏中心； |
| 2、设置游戏； |
| 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”  界面弹出相应的区域用于填写旧密码和新密码  2b、玩家选择“修改头像”  用户在系统自带的头像中选取一个图案作为自己的头像  2c、玩家选择“修改昵称”  界面弹出相应的区域用于填写新的昵称 | | |
| **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** | 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** | 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 8. 时间到，游戏结束 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 10. 玩家返回到房间 | | |
| **扩展流程** | 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  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  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  4a、玩家可以通过系统提供的聊天窗口交流  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）  5a、玩家可以选择退出房间  5b、有玩家退出房间后，将靠后的玩家位置上移  6a、若部分玩家没有选择“Ready”  房主可以选择将此人踢出房价  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”  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  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 | | |
| **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” 2. 系统显示一个游戏大厅 3. 玩家选择一个最多容纳8人的房价进入 4. 系统显示房间内玩家的信息   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  8、时间到，游戏结束  9、系统显示本次游戏得分情况  10、玩家返回到房间 | | |
| **扩展流程** | 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  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  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  4a、玩家可以通过系统提供的聊天窗口交流  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）  5a、玩家可以在选择“Ready”前选择退出房间  5b、玩家可以切换阵营（阵营信息通过不同颜色显示）  6a、若部分玩家没有选择“Ready”  房主可以选择将此人踢出房价  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”  6c、若一个队没有玩家  系统提示错误，不能进入  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 | | |
| **特殊需求** | 对战游戏时不可以暂停或者退出游戏 | | |