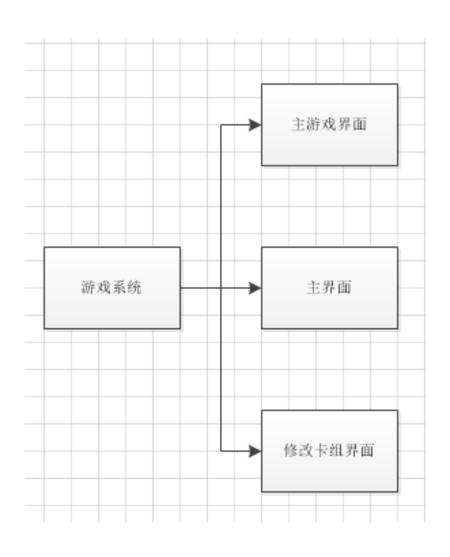
整体需求分析



主界面

用例名称: 刪除卡組→ 用例名称: 修改卡組→ 簡要说明→ 修改已有卡组中的卡片→ 前置条件→ 进入主界面。→ 后置条件→ 成功后置条	<u> </u>				
簡要说明。	用例名称:	刪除卡组₽			
前置条件→	用例名称:	修改去组↩			
加西条仟+ 近人土 近日 1 1 1 1 1 1 1 1 1	简要说明↩	1	修改已有卡组中的卡片₽	•	
件中 失败后置条	前置条件₽	1	进入主界面。↩		戏升国
失败后置条 件中 输出窗口,提示失败中 所家中 角色中 触发条件中 上组区域旁点击"修改卡组"按钮。中 基本事件流描述、步骤中 1.在主界面的卡组区域附件,电机修改卡组按钮;中 2.显示修改卡组界面。中 各选事件流、步骤中 暂无中 特殊需求中 暂无。中 加除卡组 期除卡组 日本中	「后置条件₽	成功后置条	进入卡组修改界面₽		
失败后置条 输出窗口,提示失败中 角色→ 玩家→ 触发条件→ 去组区域旁点击"修改卡组"按钮。→ 基本事件流描述、步骤→ 1.在主界面的卡组区域附件,电机修改卡组按钮;→ 2.显示修改卡组界面。→ 备选事件流、步骤→ 暂无→ 特殊需求→ 暂无。→ 特殊需求→ 暂无。→		件₽		•	选择卡组
角色←		失败后置条	輸出窗口,提示失败₽		
触发条件→		件₽			
触发条件→	角色₽		玩家₽	,	添加-E
2.显示修改卡组界面。₽ 备选事件流、步骤₽ 暂无₽ 特殊需求₽ 暂无。₽ 特殊需求₽ 暫无。₽	触发条件₽		去组区域旁点击"修改卡组"按钮。↩		Meth Later
备选事件流、步骤→ 暂无→ 特殊需求→ 暂无。→ 特殊需求→ 暂无。→	基本事件流描述、步骤↩		1.在主界面的卡组区域附件,电机修改卡组按钮;↩		
备选事件流、步骤→ 暂无→ 特殊需求→ 暂无。→ 特殊需求→ 暂无。→			2.显示修改长组界面。↩		D6-2L-491ML
特殊需求₽	备选事件流、步骤₽		暂无↩		WANT IS THE
			1		
1寸/小帝元小下 目/し。▼ 進入修改卡组界面				_	All A disease in the second
				>	进入修改卡组界由

输入对手IP地址

卡组修改界面

			¬ _					
去组修改↩			ŀ₊		_			
简要说明₽		修改已有的卡组↩	4					
前置条件₽		进入卡组修改界面₽	4-	读取卡组				
后置条件→ 成功后置条		成功完成修改,弹出提示。更新后台存储数据。↩	4					
	件↩] "		7			
	失败后置条	修改失败,弹出失败提示,不修改数据。↩	∢					
	件↩		H	保存卡组				
角色₽		玩家₽	4_				ranki at ch	
触发条件₽		点击卡组修改界面的读取卡组按键。].				操作系统	
基本事件流描述、步骤↩		1.输入读取卡组编号,点击读取,↩	4			-		
		2.被选中的卡组的信息显示;↩	H	添加卡片到卡组				
		3.选择在卡组已有卡片和所有可操作卡片中交换操作,。	-					
		4.点击保存; ↩			_			
		5.提示更新完成。↩]-[
备选事件流、步骤₽		如果卡组数目不符合要求,则提示不符合要求,维持当	4	从卡组移除卡片				
		前画面,不更新信息。↩						
特殊需求↩		选择卡片操作时,另外弹出画面介绍该卡片。↩	J. L					

主游戏界面

特殊需求₽

用户之间进行卡片对战₽					
简要说明~		目的是能够打出卡片,计算得到状态变化。并且接受由].		
		对方做出同类型的行为。↩			
前置条件₽		进入主游戏界面。↩	1		
后置条件₽	成功后置条	场上的卡片与角色状态发生变化。↩	1.)—	-	使用卡片
	件₽		-		
	失败后置条	状态不发生变化,维持原状。↩	<u> </u>		
	件₽				
角色↩		用户、游戏计算中心、操作系统↩	1		
触发条件₽		玩家选择卡片完成固定动作₽	1.)—	-	进行游戏结算
基本事件流描述、步骤↩		1.检查当前出牌方,允许该方进行操作;↩	14—		
		2.监听出牌方行为,若产生完整动作,则将动作信息传			
		给游戏计算中心和操作系统;↩			
		3.操作系统根据涉及的卡片绘制效果;↩	Λ.		
		4.游戏计算中心计算动作后需要改变的信息,对卡片进	I)—		绘制游戏效果
		行更新;↩			
		5.操作系统更新卡片的信息显示。↩			
备选事件流、步骤₽		如果计算较慢,在给出信息更新前,循环绘制某过渡效			
		果; ↩			
		如果进行了非法动作,则弹出提示,拒绝该动作。↩			

要求绘制动作效果和信息更新效果要衔接流畅。↩