**use case diagram**

**一張含有 圖表, 行, 文字, 繪圖 的圖片

自動產生的描述**

**Use Case Specification**

**功能:** 玩家與NPC戰鬥

**輸入:** 移動遇到NPC選擇戰鬥

**輸出:** 戰鬥結果

**前置條件:**

1. 玩家角色與NPC相遇

**後置條件:**

1. 戰鬥後獲得的獎勵會存入玩家角色資訊中

2. 戰鬥後如果NPC被擊敗會消失

**使用案例:** 戰鬥

**簡述:** 玩家與NPC相遇後選取戰鬥並搶奪資源

**參與行動者:** 玩家

**基本流程**

3. 進入遊戲

4. 玩家移動至想要掠奪物資的NPC

5. 玩家選擇戰鬥

6. 後端判斷這場戰鬥是哪方勝利，如果玩家勝利則獲得資源以及NPC消失，玩家失敗則資源以及NPC保留

7. 後端回傳戰鬥情況至前端

8. 在使用者介面顯示勝利方以及獲得物資

9. 玩家選擇退出遊戲，結束案例

**動作**

玩家打開遊戲

玩家進入遊戲畫面並開始遊戲，控制角色移動到想要對抗的NPC位置

選擇與NPC戰鬥

前端頁面顯示戰鬥結果並且顯示獲得的資源

前端頁面把戰鬥結果傳回後端，並更新資料庫中的資料

玩家按下確認戰鬥結果的按鈕

玩家資源獲得提升

玩家退出遊戲

**========================選課===================================**

**Condition(狀態) Action(回應)**

選擇想要與之戰鬥的NPC 顯示戰鬥結果以及獲得的資源

戰鬥勝利 消除該位置的NPC以及獲得其資源

戰鬥失敗 保留該位置的NPC並且資源不動

**========================選課===================================**

**功能:**

**輸入:**

**輸出:**

**前置條件:**

1.

2.

3.

4.

**後置條件:**

1.

2.

**使用案例:**

**簡述:**

**參與行動者:**

**基本流程**

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

**動作**

**========================退選===================================**

**Condition(狀態)**   **Action(回應)**

**========================退選===================================**

**功能:**

**輸入:**

**輸出:**

**前置條件:**

1.

2.

**後置條件:**

1.

2.

**使用案例:**

**簡述:**

**參與行動者:**

**基本流程**

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

**動作**

**======================關注列表=================================**

**Condition(狀態)**  **Action(回應)**

**======================關注列表=================================**