**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**

**Use Case: 玩家移動角色**

**描述**: 玩家操作角色在地圖中自由移動。

**主要參與者**: 玩家

**前置條件**:

1.玩家已進入遊戲。

2.玩家角色已初始化在地圖上。

**後置條件**:

1.玩家角色的位置更新。

2.地圖邊界限制角色移動範圍。

**主要流程**:

1.玩家使用方向鍵或 WASD 操作角色。

2.系統判斷角色是否接近地圖邊界。

3.系統更新角色位置並重繪地圖畫面。

4.遊戲畫面反映角色的新位置。

**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. 在使用者介面增加分數

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位置或按左鍵射擊

選擇與NPC戰鬥

前端頁面顯示戰鬥結果並且顯示分數增加

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

**Use Case: 玩家存檔管理(暫改)**

**描述**: 玩家選擇或刪除存檔，管理遊戲進度。

**主要參與者**: 玩家

**前置條件**:

玩家進入主選單。

系統存檔槽已初始化。

**後置條件**:

玩家存檔進度保存或刪除。

**主要流程**:

玩家從主選單選擇存檔管理。

系統顯示存檔槽狀態（新遊戲或已保存的遊戲進度）。

玩家選擇：

**新遊戲**: 系統初始化新遊戲進度。

**繼續遊戲**: 系統讀取存檔進度。

**刪除存檔**: 系統清除選定的存檔槽。

系統更新存檔槽狀態，返回主選單。

**Use Case: 玩家查看資源(暫改)**

**描述**: 玩家開啟並查看資源畫面。

**主要參與者**: 玩家

**前置條件**:

玩家已進入遊戲。

**後置條件**:

資源畫面顯示玩家當前的物資與狀態。

**主要流程**:

玩家按下 B 鍵開啟資源畫面。

系統暫停角色移動，顯示資源畫面。

玩家按下 ESC 鍵關閉資源畫面。

系統恢復角色移動與遊戲狀態。

**Use Case: 玩家與村民對話**

**描述**: 玩家控制角色到達村民位置時，村民會觸發對話框顯示相關劇情或提示。

**主要參與者**: 玩家、村民（NPC）

**前置條件**:

玩家角色已進入遊戲並可以移動。

村民（NPC）已初始化並在地圖上顯示。

**後置條件**:

對話框顯示村民的對話內容。

玩家結束對話後，遊戲狀態恢復正常。

**主要流程**:

玩家移動角色接近村民位置。

系統檢測玩家角色與村民的碰撞範圍。

如果發生碰撞，觸發對話框，顯示村民的對話內容。

玩家按下 ENTER 鍵或其他確認鍵進行對話操作。

系統根據對話進程顯示下一句話或結束對話。

對話結束後，系統關閉對話框，恢復遊戲狀態。

**Use Case: 玩家到達 200 分觸發勝利劇情**

**描述**: 當玩家達到 200 分時，遊戲自動觸發勝利劇情並顯示結局畫面。

**主要參與者**: 玩家

**前置條件**:

玩家已進入遊戲並開始累積分數。

系統有計分功能並實時更新玩家分數。

**後置條件**:

顯示勝利劇情並結束遊戲。

遊戲記錄玩家的總遊戲時間及最終分數。

**主要流程**:

玩家進行遊戲，不斷累積分數。

系統持續檢測玩家的分數是否達到 200 分。

當玩家分數達到或超過 200 分時：

暫停所有遊戲操作。

顯示勝利劇情（例如動畫或對話框）。

玩家按下確認鍵（ENTER 或其他）以結束劇情。

系統顯示總遊戲時間及最終分數。

返回主選單或退出遊戲。

**Use Case: 當血量為零觸發失敗劇情**

**描述**: 當玩家血量歸零時，遊戲觸發失敗劇情，展示玩家放棄人類身分，接受哥布林的命運並開始哥布林的生活。

**主要參與者**: 玩家

**前置條件**:

玩家正在進行遊戲並處於戰鬥或探索狀態。

系統有玩家血量監控功能。

**後置條件**:

顯示失敗劇情並記錄玩家遊戲時間及最終狀態。

遊戲進入失敗畫面或選擇重新開始。

**主要流程**:

玩家參與遊戲時，遭受敵人攻擊或因其他原因導致血量歸零。

系統檢測到玩家血量為零時，立即暫停遊戲進程。

觸發失敗劇情：

顯示玩家逐漸失去意識的動畫或特效。

出現敘述玩家放棄人類身分，選擇以哥布林身分繼續生活的劇情。

玩家按下確認鍵（ENTER 或其他）以完成劇情。

系統提供選項：

返回主選單。

重新開始遊戲。

記錄玩家的遊戲時間及失敗次數，作為數據分析或成就內容。

**========================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NPC 並且獲得其資源 |

|  |  |
| --- | --- |
| 戰鬥失敗 | 保留該位置的 NPC 並且玩家資源不變 |

|  |  |
| --- | --- |
| 所有 NPC 已消失 | 隨機生成新的 NPC |

|  |  |
| --- | --- |
| 玩家與 NPC 發生碰撞 | 觸發戰鬥系統，進入戰鬥畫面 |

|  |  |
| --- | --- |
| 玩家選擇退出戰鬥畫面 | 返回遊戲地圖並更新 NPC 狀態 |

|  |  |
| --- | --- |
| 玩家按下確認鍵 | 返回遊戲畫面，繼續遊戲進程 |