**用例名：** 飞机大战游戏

**级别：** 用户游戏体验

**主要参与者：**游戏玩家

**涉众及关注点：**

玩家：希望通过在游戏中的操作和体验来获得击败boss的成就感和快感。

**前置条件：**单击游戏开始

**后置条件：**储存记录游戏信息，并在游戏结束后给出玩家的得分情况。

**基本流程：**

1玩家打开游戏.

2. 单机游戏开始

3.玩家进行游戏操作

4.系统记录游戏过程中的信息。

5.游戏结束后系统给出游戏分数。

6.玩家选择退出或者再来一次。（若选择退出游戏关闭，若选择再来一次重复3-5步骤）

7.系统保存信息，用例结束。

**备选事件流：**用户在初次体验时可能不知道游戏规则和操作方法。

**用例图：**

游戏开始 系统边界

游戏说明

游戏用户 退出

操作规则说明 计

算

信息采集分析 系

游戏结果 统

再来一次

|  |  |
| --- | --- |
| 文档编号 | ----- |
| 版本号 | V1.3 |
| 版本日期 | 2018/6/28 |
| 文件名 | 战机传说用例文档 |
| 作者 | 谢虎波 |