**벅샷 룰렛 (Player vs AI)**

**유스케이스 명세 내용 정리**

1. 게임 시작하기  
   1.1 게임 준비하기
2. 턴 넘기기
3. 탄 격발하기
   1. 나에게 격발하기(격발 대상)
   2. 상대에게 격발하기(격발 대상)
4. 아이템 사용하기
   1. 체력 회복하기(사용 아이템)
   2. 탄 공격력 2배 증가시키기(사용 아이템)
   3. 약실에 장전된 탄 확인하기(사용 아이템)
   4. 약실에 장전된 탄 제거하기(사용 아이템)
   5. 약실에 장전된 탄 변환하기(사용 아이템)
   6. 상대 턴 건너뛰기(사용 아이템)
   7. 상대 아이템 가져오기(사용아이템)
5. 라이벌(액터)
   1. 탄 격발
   2. 아이템 사용
6. 출력

|  |
| --- |
| **Use case name:** 게임 시작하기  **Summary:** 유저는 메인 화면에서 게임을 시작할 수 있다.  **Actor:** 유저  **Main Sequence:**   1. 유저가 “게임 시작”을 선택한다. 2. 시스템은 유저에게 게임 난이도를 선택하는 화면을 표시한다. 3. 유저는 화면에 표시된 난이도 중 원하는 난이도를 선택한다. 4. 시스템은 유저가 선택한 난이도의 스테이지 1로 이동한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 3:** 유저가 화면에 제시된 난이도 외의 다른 입력을 한 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 화면을 새로 고침 한다.   **Postcondition:**   * 시스템은 유저 정보와 상대 정보를 초기화 한다. * 시스템은 총기 탄약을 무작위로 장전하고, 장전된 상태를 화면에 1회 표시한다. * 장탄 수는 최대 8발이며 아이템은 최대 8개까지 소유 가능하다. * 시스템은 유저에게 선공을 부여한다. |
|  |

**Use case name:** 게임 준비하기(스테이지 1)

**Summary:** 유저는 목숨 두개를 가진다. 아이템은 가지지 않는다.

**Actor:** 유저

**Main Sequence:**

1. 유저는 목숨 2개를 가진 채 시작한다.
2. 유저는 처음 실탄 1개, 공포탄 2개를 받는다.
3. 탄을 다 소진한 경우 실탄 3개, 공포탄 2개를 받는다.
4. 유저는 아이템을 받을 수 없다.

**Alternative Sequence:**

* **유저가 제시된 명령 이외의 다른 명령을 입력할 경우 오류 메시지를 띄우고 다시 입력 받게 한다.**

**Postcondition:**

* 시스템은 유저 정보와 상대 정보를 초기화 한다.
* 시스템은 총기 탄약을 무작위로 장전하고 장전된 상태를 화면에 1회 표시한다.
* 시스템은 탄약 개수를 유저에게 알려준다.
* 시스템은 유저에게 선공을 부여한다.

**Use case name:** 게임 준비하기(스테이지 2)

**Summary:** 유저는 목숨 4개를 가진 채 시작한다. 또한 아이템을 사용할 수 있게 된다.

**Actor:** 유저

**Main Sequence:**

1. 유저는 목숨 4개와 아이템 2개를 가진 채 시작한다.
2. 유저는 최대 8발을 가진 산탄총을 받을 수 있다.
3. 탄을 다 소진한 경우 랜덤한 탄과 아이템 2개를 지급받는다.

**Alternative Sequence:**

* **Step 3:** 유저가 화면에 제시된 난이도 외의 다른 입력을 한 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 화면을 새로 고침 한다.

**Postcondition:**

* 시스템은 유저 정보와 상대 정보를 초기화 한다.
* 시스템은 총기 탄약을 무작위로 장전하고, 장전된 상태를 화면에 1회 표시한다.
* 시스템은 탄약 개수를 유저에게 알려준다.
* 시스템은 유저에게 선공을 부여한다.

**Use case name:** 게임 준비하기(스테이지 3)

**Summary:** 유저는 목숨 (4 + 2)개를 가진 채 시작한다. 또한 제새동기를 사용할 수 없게 되며 장전된 탄 개수를 알 수 없게 된다.

**Actor:** 유저

**Main Sequence:**

1. 유저는 목숨 (4 + 2)개와 아이템 4개를 가진 채 시작한다.
2. 유저는 최대 8발을 가진 산탄총을 받을 수 있다.
3. 유저는 섞인 탄을 한 번 볼 수 있으며 탄 개수를 알 수 없다.
4. 탄을 다 소진한 경우 랜덤한 탄과 아이템 4개를 지급받는다.
5. 목숨이 2개 이하가 될 경우 담배로 목숨을 회복할 수 없으며 목숨이 1로 고정된다.

**Alternative Sequence:**

* **Step 3:** 유저가 화면에 제시된 난이도 외의 다른 입력을 한 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 화면을 새로 고침 한다.

**Postcondition:**

* 시스템은 유저 정보와 상대 정보를 초기화 한다.
* 시스템은 총기 탄약을 무작위로 장전하고, 장전된 상태를 화면에 1회 표시한다.
* 시스템은 유저에게 선공을 부여한다.

|  |
| --- |
| **Use case name:** 턴 넘기기  **Summary:** 유저는 자신의 턴을 종료하고, 상대에게 턴을 넘길 수 있다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Include 탄 격발하기 use case  **Precondition:**   * 유저가 게임에서 현재 턴을 유지하고 있어야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “탄 격발”을 선택한다. 2. Include 탄 격발하기 use case 3. 시스템은 유저의 턴 횟수를 1만큼 감소시킨다. 4. 유저의 턴 횟수가 0 이하인 경우, 시스템은 상대방으로 턴을 넘기고, 상대방의 턴 횟수를 1로 초기화 한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 3:** 탄 격발 대상이 “나에게 격발”이면서, 격발 결과가 “공포탄”인 경우, 시스템은 유저의 턴 횟수를 감소시키지 않는다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 탄 격발하기  **Summary:** 유저는 자기 자신 혹은 상대방에게 탄을 격발할 수 있다.  **Actor:** 유저  **Precondition:**   * 유저가 “탄 격발”을 선택한 후, 격발 할 대상이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 시스템이 탄을 격발할 대상을 화면에 표시한다. 2. 유저는 화면에 표시된 격발 대상 중 하나를 선택한다. 3. «격발 대상»   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 유저가 화면에 제시된 격발 대상 외의 다른 입력을 한 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 화면을 새로 고침 한다.   **Postcondition:**   * 탄이 모두 격발 된 경우, 시스템이 탄을 재장전 한다. |
|  |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 나에게 격발하기(격발 대상)  **Summary:** 유저가 자기 자신한테 탄을 격발한다.  **Actor:** 유저 **Dependency:** Extends탄 격발하기  **Precondition:**   * 유저가 “탄 격발”을 선택한 후, 격발 대상 선택 화면이 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 자기 자신을 격발 대상으로 선택한다. 2. 시스템은 현재 장전되어 있는 탄을 소모하고, 유저에게 탄을 격발한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 격발 된 탄이 “실탄”인 경우, 시스템이 유저의 HP를 “탄 공격력” 만큼 감소시킨다.   **Postcondition:**   * 유저의 HP가 0 이하인 경우, 시스템이 패배 메세지를 표시하고 게임이 종료된다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 상대에게 격발하기(격발 대상)  **Summary:** 유저가 상대방에게 탄을 격발한다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Extends 탄 격발하기  **Precondition:**   * 유저가 “탄 격발”을 선택한 후, 격발 대상 선택 화면이 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 상대방을 격발 대상으로 선택한다. 2. 시스템은 현재 장전되어 있는 탄을 소모하고, 상대방에게 탄을 격발한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 격발 된 탄이 “실탄”인 경우, 시스템이 상대의 HP를 “탄 공격력” 만큼 감소시킨다.   **Postcondition:**   * 상대의 HP가 0 이하인 경우, 다음 스테이지로 이동한다. 만약, 스테이지가 더이상 존재하지 않을 시, 시스템은 승리 메세지를 표시하고 게임이 종료된다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 아이템 사용하기  **Summary:** 유저가 소유하고 있는 아이템 중 하나를 선택하여 사용할 수 있다.  **Actor:** 유저  **Precondition:**   * 유저가 게임에서 현재 턴을 유지하고 있어야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “아이템 사용”을 선택한다. 2. 시스템은 유저가 가지고 있는 아이템 목록을 화면에 표시한다. 3. 유저는 현재 가지고 있는 아이템 목록 중 하나를 선택한다. 4. «사용 아이템»   **Alternative Sequence:**   * **Step 1:** 현재 유저가 가지고 있는 아이템이 존재하지 않는 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 선택이 취소된다. * **Step 3:** 유저가 화면에 제시된 아이템 외의 다른 입력을 한 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 화면을 새로 고침 한다.   **Postcondition:**   * 유저가 사용한 아이템을 시스템이 인벤토리에서 제거한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 체력 회복하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저가 아이템을 소모하여 체력을 회복한다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “체력 회복” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 유저의 체력을 1만큼 회복시킨다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 유저의 체력이 최대 상태라면, 체력이 회복되지 않는다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 탄 공격력 2배 증가시키기(사용 아이템)  **Summary:** 유저가 아이템을 소모하여 탄 공격력을 2배 증가시킨다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “탄 공격력 증가” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 1회 한정으로 탄 공격력을 2배 증가시킨다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** “탄 공격력 증가” 아이템이 이미 사용된 상태라면, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 아이템 사용이 취소된다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 약실에장전된 탄 확인하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저가 아이템을 소모하여 현재 약실에 장전된 탄을 확인한다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “약실에 장전된 탄 확인” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 현재 약실에 장전된 탄(“공포탄” 혹은 “실탄”)을 화면에 표시한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 약실에 장전된 탄 제거하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저가 아이템을 소모하여 현재 약실에 장전된 탄을 제거한다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “약실에 장전된 탄 제거” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 현재 약실에 장전된 탄을 제거한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 장전된 탄이 모두 제거된 경우, 시스템이 탄을 재장전 한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 약실에 장전된 탄 변환하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저가 아이템을 소모하여 현재 약실에 장전된 탄을 변환한다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “약실에 장전된 탄 변환” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 현재 약실에 장전된 탄을 변환한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:**  1. 약실에 장전된 탄이 “실탄”인 경우, 시스템이 “공포탄”으로 변환한다. 2. 약실에 장전된 탄이 “공포탄”인 경우, 시스템이 “실탄”으로 변환한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 상대 턴 건너뛰기(사용 아이템)  **Summary:** 유저가 아이템을 소모하여 격발 결과와 상관 없이 상대의 턴을 건너뛴다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “상대 턴 건너뛰기 아이템”을 선택한다. 2. 시스템이 유저의 턴 횟수를 1회 증가시킨다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 1:** “상대 턴 건너뛰기 아이템”이 이미 사용된 상태라면, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 사용이 취소된다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 상대 아이템 가져오기(사용아이템)  **Summary:** 유저가 아이템을 소모하여 상대방의 아이템을 1개 가져온다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저가 “상대 아이템 가져오기” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 “상대 아이템 가져오기” 아이템을 제외한, 상대가 가지고 있는 아이템 목록을 화면에 표시한다. 3. 유저가 화면에 표시된 아이템 목록 중 하나를 선택한다. 4. 시스템은 상대방의 인벤토리에서 유저가 선택한 아이템을 제거하고, 유저의 인벤토리에 해당 아이템을 생성한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 1:** 상대가 가지고 있는 아이템이 존재하지 않는 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 아이템 사용이 취소된다. * **Step 3:** 유저가 화면에 표시된 아이템 외의 다른 입력을 한 경우, 시스템이 오류 메세지를 표시하고 해당 화면을 새로 고침 한다. |
|  |