**벅샷 룰렛 (Player vs AI)**

**유스케이스 명세 내용 정리**

1. 게임 시작하기
2. 모드 설정하기
3. 다음 스테이지로 이동하기
4. 턴 넘기기
5. 탄 격발하기
   1. 나에게 격발하기(격발 대상)
   2. 상대에게 격발하기(격발 대상)
6. 아이템 사용하기
   1. 담배 사용하기(사용 아이템)
   2. 쇠톱 사용하기(사용 아이템)
   3. 돋보기 사용하기(사용 아이템)
   4. 맥주 사용하기(사용 아이템)
   5. 변환기 사용하기(사용 아이템)
   6. 수갑 사용하기(사용 아이템)
   7. 아드레날린 사용하기(사용아이템)
   8. 상한 약 사용하기(사용 아이템)
   9. 대포폰 사용하기(사용 아이템)

|  |
| --- |
| **Use case name:** 게임 시작하기  **Summary:** 유저는 메인 화면에서 게임을 시작할 수 있다.  **Actor:** 유저  **Dependency:** Include 모드 설정하기 use case  **Main Sequence:**   1. 유저가 “게임 시작”을 선택한다. 2. Include 모드 설정하기 use case 3. 시스템은 유저가 선택한 모드의 첫번째 스테이지를 시작한다.   **Postcondition:**   * 시스템은 유저와 상대의 HP를 초기화 한다. * 시스템은 실탄 및 공포탄을 무작위로 배열하고, 이를 유저에게 표시한다. * 시스템은 유저에게 선공을 부여한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 모드 설정하기  **Summary:** 유저는 게임의 모드를 설정할 수 있다.  **Actor:** 유저  **Precondition:**   * 유저가 메인 화면에서 “게임 시작”을 선택한 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 시스템은 유저에게 게임 모드를 설정하는 화면을 표시한다. 2. 유저는 화면에 표시된 모드 중 원하는 모드를 선택한다. 3. 시스템은 유저가 선택한 모드에 대한 설명을 화면에 표시하고, 선택 여부를 묻는 내용을 화면에 표시한다. 4. 유저는 확인을 선택하여 해당 모드를 확정한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 4:** 유저가 선택한 모드를 취소한다면, 시스템은 모드를 선택하는 화면을 다시 표시한다.   **Postcondition:**   * 시스템은 설정된 모드에 대한 스테이지 정보를 업데이트 한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 다음 스테이지로 이동하기  **Summary:** 유저는 게임의 현재 스테이지에서 다음 스테이지로 이동할 수 있다.  **Actor:** 유저  **Precondition:**   * 유저가 현재 스테이지에서 A.I.로부터 승리한 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 시스템은 유저와 상대가 보유한 아이템을 모두 제거한다. 2. 시스템은 “다음 스테이지로 이동” 및 “게임 종료” 여부를 묻는 화면을 표시한다. 3. 유저는 “다음 스테이지로 이동”을 선택한다. 4. 시스템은 다음 스테이지를 시작한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 3:** 유저가 “게임 종료”를 선택한다면, 시스템은 현재까지의 플레이 통계를 화면에 표시하고 게임을 종료한다.   **Postcondition:**   * 시스템은 유저와 상대의 HP를 초기화 하고, 아이템을 보급한다. * 시스템은 실탄 및 공포탄을 무작위로 배열하고, 이를 유저에게 표시한다. * 시스템은 유저에게 선공을 부여한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 턴 넘기기  **Summary:** 유저와 A.I.는 자신의 턴을 종료하고, 상대방에게 턴을 넘길 수 있다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Dependency:** Include 탄 격발하기 use case  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 자신의 턴을 유지하고 있어야 한다.   **Main Sequence:**   1. Include 탄 격발하기 use case 2. 시스템은 상대방에게 턴을 넘겨준다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 탄 격발 대상이 자기 자신이면서, 격발 결과가 공포탄인 경우, 시스템은 턴을 넘기지 않고 그대로 유지한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 탄 격발하기  **Summary:** 유저와 A.I.는 자기 자신 혹은 상대방에게 탄을 격발할 수 있다.  **Actor:** 유저, A.I  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 자신의 턴을 유지하고 있어야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “탄 격발”을 선택한다. 2. 시스템이 탄을 격발할 대상을 화면에 표시한다. 3. «격발 대상»   **Postcondition:**   * 탄이 모두 격발 된 경우, 시스템이 탄을 재장전 한다. * 유저의 HP가 모두 소모된 경우, 시스템은 패배 메세지와 게임 플레이 통계를 표시하고 게임을 종료한다. * A.I.의 HP가 모두 소모된 경우, 시스템은 다음 스테이지로 이동한다. |
|  |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 나에게 격발하기(격발 대상)  **Summary:** 유저와 A.I.가 자기 자신한테 탄을 격발한다.  **Actor:** 유저, A.I. **Dependency:** Extends탄 격발하기  **Precondition:**   * 유저 및 A.I.가 “탄 격발”을 선택한 후, 격발 대상을 선택하는 화면이 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 자기 자신을 격발 대상으로 선택한다. 2. 시스템은 현재 장전되어 있는 탄을 소모하고, 자기 자신에게 격발한다. 3. 격발 된 탄이 실탄인 경우, 시스템은 자기 자신의 HP를 감소시킨다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 3:** 격발 된 탄이 공포탄인 경우, 시스템은 HP를 감소시키지 않는다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 상대에게 격발하기(격발 대상)  **Summary:** 유저와 A.I.가 상대방에게 탄을 격발한다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Dependency:** Extends 탄 격발하기  **Precondition:**   * 유저가 “탄 격발”을 선택한 후, 격발 대상 선택 화면이 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 상대방을 격발 대상으로 선택한다. 2. 시스템은 현재 장전되어 있는 탄을 소모하고, 상대에게 격발한다. 3. 격발 된 탄이 실탄인 경우, 시스템은 상대방의 HP를 감소시킨다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 3:** 격발 된 탄이 공포탄인 경우, 시스템은 HP를 감소시키지 않는다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 아이템 사용하기  **Summary:** 유저와 A.I.는 소유하고 있는 아이템 중 하나를 선택하여 사용할 수 있다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 자신의 턴을 유지하고 있어야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한다. 2. 시스템은 가지고 있는 아이템 목록을 화면에 표시한다. 3. «사용 아이템»   **Alternative Sequence:**   * **Step 1:** 현재 가지고 있는 아이템이 존재하지 않는 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 선택을 취소한다.   **Postcondition:**   * 시스템이 사용된 아이템을 인벤토리에서 제거한다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 담배 사용하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저와 A.I.가 담배를 사용하여 체력을 회복한다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “담배” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 유저와 A.I.의 HP를 1만큼 회복한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 유저와 A.I.의 HP가 최대 상태라면, 더이상 회복되지 않는다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 쇠톱 사용하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저와 A.I.가 쇠톱을 사용하여 탄 공격력을 증가시킨다.  **Actor:** 유저, A.I  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “쇠톱” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 현재 턴의 탄 공격력을 2배 증가한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 현재 턴에서 “쇠톱” 아이템이 이미 사용된 상태라면, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 아이템 사용을 취소한다. |

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

|  |
| --- |
| **Use case name:** 맥주 사용하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저와 A.I.가 맥주를 사용하여 현재 약실에 장전된 탄을 제거한다.  **Actor:** 유저, A.I  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “맥주” 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:** 변환기 사용하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저와 A.I.가 변환기를 사용하여 현재 약실에 장전된 탄의 극성을 변환한다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “변환기” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 현재 약실에 장전된 탄을 변환한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:**  1. 약실에 장전된 탄이 실탄인 경우, 공포탄으로 변환된다. 2. 약실에 장전된 탄이 공포탄인 경우, 실탄으로 변환된다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 수갑 사용하기(사용 아이템)  **Summary:** 유저와 A.I.가 수갑을 사용하여 상대의 다음 턴을 건너뛴다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “수갑” 아이템을 선택한다. 2. 시스템은 유저와 A.I.의 탄 격발 결과와 상관없이, 상대의 다음 턴을 건너뛴다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 1:** 현재 턴에서 “수갑” 아이템이 이미 사용된 상태라면, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 사용이 취소된다. |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 아드레날린 사용하기(사용아이템)  **Summary:** 유저와 A.I.가 아드레날린을 사용하여 상대방의 아이템을 1개 빼앗는다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “아드레날린” 아이템을 선택한다. 2. 시스템이 “아드레날린” 아이템을 제외한, 상대가 가지고 있는 아이템 목록을 화면에 표시한다. 3. 유저와 A.I.가 화면에 표시된 아이템 목록 중 하나를 선택한다. 4. 시스템은 상대방의 인벤토리에서 아이템을 제거하고, 해당 아이템을 사용한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 1:** 상대가 가지고 있는 아이템이 존재하지 않는 경우, 시스템은 오류 메세지를 표시하고 아이템 사용을 취소한다. * **Step 3:** 5초 이내에 아이템을 선택하지 않으면, “아드레날린” 효과가 사라진다. |
|  |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 상한 약 사용하기(사용아이템)  **Summary:** 유저와 A.I.가 상한 약을 사용하여 절반의 확률로 HP를 2만큼 회복한다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “상한 약” 아이템을 선택한다. 2. 시스템은 50%의 확률로 HP를 2만큼 회복한다.   **Alternative Sequence:**   * **Step 2:** 반대의 경우, 시스템은 HP를 1만큼 감소한다.   **Postcondition:**   * 유저의 HP가 모두 소모된 경우, 시스템은 패배 메세지와 게임 플레이 통계를 표시하고 게임을 종료한다. * A.I.의 HP가 모두 소모된 경우, 시스템은 다음 스테이지로 이동한다. |
|  |

|  |
| --- |
| **Use case name:** 대포폰 사용하기(사용아이템)  **Summary:** 유저와 A.I.가 대포폰을 사용하여 현재 약실에 장전된 탄을 제외한 나머지 랜덤 순서의 탄 유형(실탄 / 공포탄)을 확인한다.  **Actor:** 유저, A.I.  **Dependency:** Extends 아이템 사용하기  **Precondition:**   * 유저와 A.I.가 “아이템 사용”을 선택한 후, 사용할 아이템 목록이 화면에 표시된 상태여야 한다. * 산탄총에 장전된 탄이 2발 이상이어야 한다.   **Main Sequence:**   1. 유저와 A.I.가 “대포폰” 아이템을 선택한다. 2. 시스템은 0번째 인덱스를 제외한, 탄 배열의 인덱스를 무작위로 하나 선정한다. 3. 시스템은 선정된 인덱스 위치와 탄 유형(실탄 / 공포탄)을 화면에 표시한다. |
|  |