|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Pemilihan Jenis Permainan** | |
| Related Requirements | SKPL-F-01 | |
| Goal In Context | Pemain ingin memainkan salah satu dari beberapa permainan yang tersedia. | |
| Preconditions | Pemain telah memilih menu pemilihan jenis permainan. | |
| Successful End Condition | Permainan yang telah dipilih oleh pemain terbuka. | |
| Failed End Condition | Permainan yang telah dipilih oleh pemain tidak terbuka. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain melakukan klik pada salah satu pilihan permainan yang tersedia. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain melakukan klik pada salah satu pilihan permainan yang tersedia. |
| 2 | Permainan yang telah dipilih oleh pemain terbuka. |
| 3 | Pemain dapat memulai permainan. |
| Extensions | Step | Branching Action. |
|  | 2.1 | Permainan yang telah dipilih oleh pemain tidak terbuka. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Melompat** | |
| Related Requirements | SKPL-F-02 | |
| Goal In Context | Pemain menginginkan karakter pada permainan melompat untuk menghindari rintangan. | |
| Preconditions | Pemain sedang memainkan permainan lompat beruang. | |
| Successful End Condition | Karakter pada permainan lompat beruang akan melompat. | |
| Failed End Condition | Karakter pada permainan lompat beruang tidak melompat. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain menyentuh layar pada permainan. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain menyentuh layar. |
| 2 | Karakter pada permainan lompat beruang akan melompat. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain melakukan pause pada permainan. |
|  | 2.1 | Karakter pada permainan lompat beruang tidak melompat. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Mengambil Madu** | |
| Related Requirements | SKPL-F-03 | |
| Goal In Context | Pemain ingin mengambil madu untuk menambah poin. | |
| Preconditions | Pemain sedang memainkan permainan lompat beruang. | |
| Successful End Condition | Madu yang telah diambil oleh karakter akan menghilang dan poin bertambah. | |
| Failed End Condition | Madu yang telah diambil oleh karakter masih ada dan poin tidak bertambah. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain mengarahkan karakter untuk menyentuh madu. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain mengarahkan karakter untuk menyentuh madu. |
| 2 | Madu yang telah diambil oleh karakter akan menghilang dan poin akan bertambah. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain melakukan pause pada permainan. |
| 2.1 | Madu yang telah diambil oleh karakter akan masih ada dan poin tidak bertambah. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Mengambil Gambar Beruang** | |
| Related Requirements | SKPL-F-04 | |
| Goal In Context | Pemain menginginkan nyawa karakter pada permainan bertambah. | |
| Preconditions | Pemain sedang memainkan permainan lompat beruang. | |
| Successful End Condition | Gambar beruang pada permainan lompat beruang akan menghilang dan nyawa akan bertambah. | |
| Failed End Condition | Gambar beruang pada permainan lompat beruang masih ada dan nyawa tidak bertambah. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain mengarahkan karakter untuk menyentuh gambar beruang. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain mengarahkan karakter untuk menyentuh gambar beruang. |
| 2 | Gambar beruang pada permainan lompat beruang akan menghilang dan nyawa karakter bertambah. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain melakukan pause pada permainan. |
| 2.1 | Gambar beruang pada permainan lompat beruang masih ada dan nyawa karakter tidak bertambah. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Memukul Musuh** | |
| Related Requirements | SKPL-F-05 | |
| Goal In Context | Pemain menginginkan karakter pada permainan palu beruang memukul musuh. | |
| Preconditions | Pemain sedang memainkan permainan palu beruang. | |
| Successful End Condition | Karakter pada permainan palu beruang memukul musuh dan poin bertambah. | |
| Failed End Condition | Karakter pada permainan palu beruang tidak memukul dan poin tidak bertambah. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain menyentuh layar pada permainan. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain menyentuh layar pada permainan. |
| 2 | Karakter pada permainan palu beruang memukul musuh. |
| 3 | Poin akan bertambah jika tepat sasaran. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain dapat melakukan pause pada permainan. |
| 2.1 | Karakter pada permainan palu beruang tidak memukul. |
| 3.1 | Poin tidak bertambah jika tidak tepat sasaran. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Penyajian Info Permainan** | |
| Related Requirements | SKPL-F-06 | |
| Goal In Context | Pemain ingin melihat petunjuk untuk memainkan permainan yang tersedia. | |
| Preconditions | Pemain memilih menu petunjuk permainan. | |
| Successful End Condition | Sistem menampilkan petunjuk permainan yang dipilih oleh pemain. | |
| Failed End Condition | Sistem tidak menampilkan petunjuk permainan. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain melakukan klik pada tombol menu petunjuk permainan. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain melakukan klik pada tombol menu petunjuk permainan. |
| 2 | Sistem menampilkan petunjuk permainan yang dipilih oleh pemain. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Sistem tidak menampilkan petunjuk permainan. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Pengaturan Sound Music** | |
| Related Requirements | SKPL-F-07 | |
| Goal In Context | Pemain menginginkan suara musik pada game aktif atau non-aktif. | |
| Preconditions | Pemain memilih menu pengaturan suara. | |
| Successful End Condition | Suara musik pada game akan aktif jika kondisinya mati dan akan mati jika kondisinya sedang aktif. | |
| Failed End Condition | Suara musik pada game tidak aktif jika kondisinya mati dan masih aktif jika kondisinya sedang aktif. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain melakukan klik pada tombol Aktifkan / Non-aktifkan Sound Music. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain melakukan klik pada tombol Aktifkan / Non-aktifkan Sound Music. |
| 2 | Suara musik pada game akan aktif jika kondisinya mati. |
| 3 | Suara musik pada game akan mati jika kondisinya sedang aktif. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Suara musik pada game tidak aktif jika kondisinya mati. |
| 3.1 | Suara musik pada game masih aktif jika kondisinya sedang aktif. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Pengaturan Sound Effect** | |
| Related Requirements | SKPL-F-08 | |
| Goal In Context | Pemain menginginkan sound effect pada game aktif atau non-aktif. | |
| Preconditions | Pemain memilih menu pengaturan suara. | |
| Successful End Condition | Sound effect pada game akan aktif jika kondisinya mati dan akan mati jika kondisinya sedang aktif. | |
| Failed End Condition | Sound effect pada game tidak aktif jika kondisinya mati dan masih aktif jika kondisinya sedang aktif. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain melakukan klik pada tombol Aktifkan / Non-aktifkan Sound Effect. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain melakukan klik pada tombol Aktifkan / Non-aktifkan Sound Effect. |
| 2 | Sound effect pada game akan aktif jika kondisinya mati. |
| 3 | Sound effect pada game mati jika kondisinya sedang aktif. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Sound effect pada game tidak aktif jika kondisinya mati. |
| 3.1 | Sound effect pada game masih aktif jika kondisinya sedang aktif. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Pause** | |
| Related Requirements | SKPL-F-09 | |
| Goal In Context | Pemain menginginkan permainan berhenti sementara. | |
| Preconditions | Pemain sedang memainkan salah satu permainan. | |
| Successful End Condition | Permainan akan berhenti sementara. | |
| Failed End Condition | Permainan tetap berjalan. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain melakukan klik pada tombol pause. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain melakukan klik pada tombol pause. |
| 2 | Permainan akan berhenti sementara. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Permainan tetap berjalan. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Penyajian Skor** | |
| Related Requirements | SKPL-F-10 | |
| Goal In Context | Pemain ingin melihat skor permainan. | |
| Preconditions | Pemain harus sudah memainkan salah satu permainan. | |
| Successful End Condition | Sistem menampilkan skor permainan yang telah dimainkan. | |
| Failed End Condition | Sistem tidak menampilkan skor permainan. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain melakukan klik pada tombol menu penyajian skor. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain melakukan klik pada tombol menu penyajian skor. |
| 2 | Sistem menampilkan skor permainan yang telah dimainkan. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Sistem tidak menampilkan skor permainan. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Keluar Permainan** | |
| Related Requirements | SKPL-F-11 | |
| Goal In Context | Pemain ingin menghentikan permainan. | |
| Preconditions | Pemain sedang membuka permainan. | |
| Successful End Condition | Permainan akan berhenti. | |
| Failed End Condition | Permainan tetap berjalan. | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | None | |
| Trigger | Pemain melakukan klik pada tombol keluar. | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain melakukan klik pada tombol keluar. |
| 2 | Permainan akan berhenti. |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Permainan tetap berjalan. |