Akademia Górniczo Hutnicza Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej Inżynieria oprogramowania 2012/2013



Zespół projektowy: Kamil Gzyl Roksana Gamziuk Piotr Barnuś

Risk Specyfikacja przypadków użycia

Wersja 1.0

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

Historia zmian

| Data | Wersja | Opis | Autor |
|------------|--------|--|--------------|
| 22/10/2012 | 1.0 | Wstępny opis modelu przypadków użycia z diagramami | Piotr Barnuś |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

Spis treści

| 1. | Model przypadków użycia | 4 |
|----|--|-----------------------|
| | 1.1 Wprowadzenie 1.2 Ogólny opis aktorów 1.3 Hierarchia modelu przypadków użycia 1.3.1 Interfejs menu 1.3.2 Interfejs gracza 1.3.2 Interfejs mapy | 4 4 5 5 5 |
| | 1.3.2 Interies mapy 1.4 Diagram modelu przypadków użycia | 6 |
| 2. | Wybór ilości graczy | 7 |
| 3. | Wybór identyfikatorów graczy | 8 |
| 4. | Wybór kolorów graczy | 9 |
| 5. | Koniec tury | 10 |
| 6. | Atak | 11 |
| 7. | Dozbrojenie | 12 |

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

Specyfikacja przypadków użycia

1. Model przypadków użycia

1.1 Wprowadzenie

Aplikacja pozwala grupie dwóch do sześciu graczy na grę w "Risk" przy jednym komputerze. Gracze, po wybraniu swoich kolorów, identyfikatorów oraz początkowych terytoriów na planszy gry starają się podbić wszystkie obecne na planszy regiony, walcząc z innymi graczami systemem każdy na każdego za pomocą swoich armii. Rozgrywka jest podzielona na tury, które z kolei składają się z Fazy Dozbrajania oraz Fazy Walki. W Fazie Dozbrajania gracze mają możliwość powiększenia swoich armii, a w Fazie Walki wysyłania swoich wojsk do walki z armiami przeciwników celem zdobycia nowych terytoriów.

1.2 Ogólny opis aktorów

Gracz- uczestnik rozgrywki, decydujący o działaniach wojsk w swoim kolorze.

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

1.3 Hierarchia modelu przypadków użycia

1.3.1 Interfejs menu

Opis

Menu obejmuje wszystkie akcje, które mają miejsce przed rozpoczęciem rozgrywki właściwej, tj. wybór ilości graczy, ich kolorów oraz identyfikatorów.

Przypadki użycia

- Wybór ilości graczy
- Wybór identyfikatora gracza
- Wybór koloru gracza

Aktorzy

Gracz

Zależności

Interfejs gracza - Interfejs menu: w menu gracz wybiera ile osób bierze udział w rozgrywce, ich identyfikatory oraz kolory

1.3.2 Interfejs gracza

Opis

Gracz, podczas gdy trwa jego tura, podejmuje decyzje o dozbrajaniu swoich wojsk oraz wysyłaniu ich do walki, jak również o przekazaniu kolejki następnemu graczowi kiedy nie chce podejmować więcej akcji.

Przypadki użycia

- Utworzenie nowych wojsk.
- Atak na wrogi region
- Zakończenie tury

Aktorzy

Gracz

Zależności

Interfejs Menu - Interfejs gracza: w menu gracz wybiera ile osób bierze udział w rozgrywce, ich identyfikatory oraz kolory

Interfejs gracza - Interfejs mapy : wybór regionu, w którym gracz chce umieścić armię , lub który/z którego chce zaatakować

1.3.3 Interfejs mapy

Opis

Mapa odpowiedzialna jest za przechowywanie informacji o tym, jak regiony na mapie są połączone, do jakiego gracza należą, oraz jakie armie się tam znajdują, jak również do jakiego kontynentu należą,

Przypadki użycia

- Wybranie regionu, z którego ma zostać przeprowadzony atak, który region zostanie zaatakowany, lub w którym regionie należy umieścić dodatkowe armie.

Aktorzy

Gracz

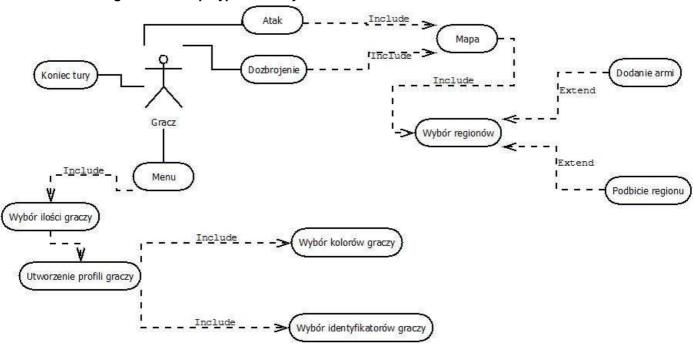
Zależności

Interfejs gracza - Interfejs mapy : wybór regionu, w którym gracz chce umieścić armię , lub który/z którego chce zaatakować

©Informatyka Stosowana IO 2012/2013

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

1.4 Diagram modelu przypadków użycia



| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

2. Wybór ilości graczy

2.1 Opis skrócony

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracz pierwszy wybiera ile osób będzie brało w niej udział. Dostępne opcje: od 2 do 6.

2.2 Ciągi zdarzeń

2.2.1 Podstawowy

- Gracz pierwszy wybiera opcję z menu oznaczająca liczbę graczy, którzy będą brali udział w rozgrywce
- Gra tworzy nieuzupełnione profile dla wszystkich graczy.

2.3 Wymagania specjalne

2.3.1 Możliwe tylko zanim rozpocznie się rozgrywka

2.4 Warunki początkowe

2.4.1 Rozgrywka jeszcze się nie rozpoczęła

2.5 Warunki końcowe

2.5.1 Gra wie ile osób weźmie w niej udział i tworzy nieuzupełnione profile graczy.

2.6 Punkty rozszerzające

Po wybraniu liczby graczy wybrać należy ich identyfikatory i kolory

2.7 Diagramy przypadków użycia

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

3. Wybór identyfikatorów graczy

3.1 Opis skrócony

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze wybierają swoje identyfikatory, po których będą rozpoznawani w trakcie gry.

3.2 Ciągi zdarzeń

- 3.2.1 Podstawowy
 - Gracze wybierają swoje identyfikatory
 - Gra zapamiętuje dane do wykorzystania w trakcie rozgrywki

3.3 Wymagania specjalne

3.3.1 Możliwe tylko zanim rozpocznie się rozgrywka, po wybraniu ilości graczy

3.4 Warunki początkowe

3.4.1 Rozgrywka nie rozpoczęła się, wybrano liczbę graczy

3.5 Warunki końcowe

3.5.1 Gra wie, jakie nazwy graczy wypisać w trakcie rozgrywki

3.6 Diagramy przypadków użycia

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

4. Wybór kolorów graczy

4.1 Opis skrócony

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze wybierają swoje kolory, na które w trakcie rozgrywki pomalowane będą ich regiony i armie.

4.2 Ciągi zdarzeń

- 4.2.1 Podstawowy
 - Gracze wybierają swoje kolory
 - Gra zapamiętuje dane do wykorzystania w trakcie rozgrywki

4.3 Wymagania specjalne

4.3.1 Możliwe tylko zanim rozpocznie się rozgrywka, po wybraniu ilości graczy

4.4 Warunki początkowe

- 4.4.1 Rozgrywka nie rozpoczęła się
- 4.4.2 Wybrano ilość graczy

4.5 Warunki końcowe

4.5.1 Gra wie, na jakie kolory pomalować regiony i armie graczy

4.6 Diagramy przypadków użycia

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

5. Koniec tury

5.1 Opis skrócony

Gracz nie chce podejmować w swojej turze żadnych dalszych akcji i przekazuje turę następnemu graczowi w kolejce.

5.2 Ciągi zdarzeń

- 5.2.1 Podstawowy
 - Gracz klika na przycisk końca tury
 - Rozpoczyna się tura następnego gracza w kolejce

5.3 Wymagania specjalne

5.3.1 Gracz może zakończyć turę tylko jeśli jest to jego tura.

5.4 Warunki końcowe

5.4.1 Tura gracza zakończyła się, rozpoczęła się tura gracza następnego

5.5 Diagramy przypadków użycia

| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

6. **Atak**

6.1 Opis skrócony

Gracz wysyła armie ze swojego regionu do przyległego regionu przeciwnika celem zdobycia go.

6.2 Ciągi zdarzeń

6.2.1 Podstawowy

- Gracz wybiera region ze swoimi armiami
- Gracz wybiera sąsiedni region docelowy
- Gracz wybiera ile armii wysłać do ataku
- Gracz zdobywa region przeciwnika jeśli jego wojska wygrały

6.3 Wymagania specjalne

6.3.1 Gracz może atakować tylko w trakcie własnej tury

6.4 Warunki początkowe

Gracz musi posiadać armie w regionie sąsiadującym z regionem przeciwnika 6.4.1

6.5 Punkty rozszerzające

6.5.1 **Zwycięstwo**

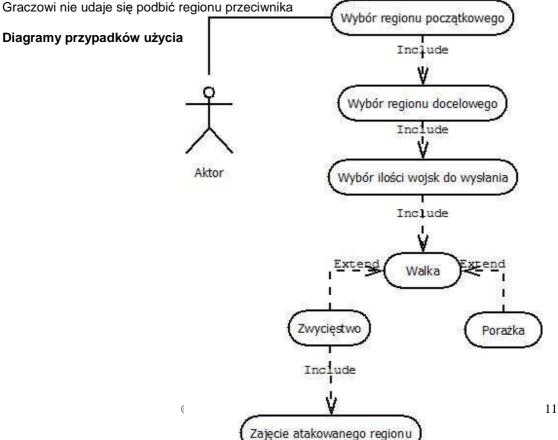
Porażka

6.5.2

6.6

Poufne

Graczowi udaje się podbić region przeciwnika



| Risk | Wersja: 1.0 |
|--------------------------------|------------------|
| Specyfikacja przypadków użycia | Data: 22/10/2012 |

7. Dozbrojenie

7.1 Opis skrócony

Gracz dostaje dodatkowe wojska w zamian za odpowiedni zestaw kart ryzyka

7.2 Ciągi zdarzeń

7.2.1 Podstawowy

- Gracz wybiera region
- Gracz odrzuca odpowiednią kombinację kart ryzyka
- W wybranym regionie pojawiają się dodatkowe armie

7.3 Wymagania specjalne

7.3.1 Gracz może dozbrajać tylko podczas własnej tury, przed rozpoczęciem ataku

7.4 Warunki początkowe

7.4.1 Gracz musi posiadać odpowiednią kombinację kart ryzyka

7.5 Warunki końcowe

Gracz posiada większą ilośc armii w wybranym regionie

7.6 Diagramy przypadków użycia

