
SPOOKS

March 23, 2017

Team D
Universitetet i Bergen
Informatikk

Innhold

Bruksønsteretekst:	2
Bruksmønsterdiagram:	5

Bruksmønstertekst:

Tittel: Komme seg ut av huset

Aktører: Spiller, Maskin

Primæraktør: Spiller

Tid: Avhenger av spilleren (har spilleren spilt lignende spill tidligere/løst lignende gåter), runder på * minutter (avhenger av hvor avansert gåtene blir)

Mål: Løse alle gåtene og finne alle nøklene for å komme seg ut av huset

Pre-conditions: Spillet er startet på en datamaskin

Variasjons scenario: Spilleren kan flytte seg mellom alle åpne rom, selvom dette ikke er nødvendig for målet

Hovedflyt:

1. Meny (Start - load game - options - quit)
2. Spiller velger å starte ett nytt spill
3. Systemet oppretter et nytt spill
4. Systemet starter en klokke som teller ned fra * minutter
5. Spiller trykker på et objekt i spillet
6. Spiller får objektet
7. Systemet legger tingen i Spillerens inventory

Steg 4-7 går i loop til Spiller har riktig objekt (evt. løst en gåte) til å gå videre neste rom

8. Spiller velger objekt fra inventory
9. Systemet markerer objekt i inventoryen
10. Spiller bruker objektet på døren

11. Systemet åpner døren
12. Spiller klikker på døren
13. Systemet fytter spilleren til neste rom (nivå)

Steg 4-13 går i loop til Spiller har funnet "hovednøkkel/-objekt" (til å komme seg ut av huset)

14. Spiller plukker opp "hovednøkkel"
15. Systemet legger "hovednøkkel" i inventory
16. Spiller velger "hovednøkkel" fra inventory
17. Systemet markerer "hovednøkkel" i inventory
18. Spiller klikker på utgangsdøren
19. Systemet åpner døren
20. Systemet forteller Spilleren at Spiller vant
21. Systemet returnerer til hovedmeny

Alternative handlinger:

- A (1.) @2 Spiller velger å avslutte spillet
(2.) Systemet avslutter spillet
- B (1.) @2 Spiller velger å starte spillet fra et lagret punkt
(2.) Systemet laster opp et lagret spill
(3.) Spilleren begynner fra lagret spill
- C (1.) @5 Spiller prøver å trykke på et ugyldig objekt
(2.) Systemet gir Spiller beskjed om at objektet er ugyldig (vha lyd ect.) Ingenting skjer med objektet
(3.) Gjennoppta @5

- D (1.) @4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 tiden går ut
- (2.) Systemet fjerner alle objekter fra inventory
- (3.) Systemet plasserer Spiller i utgangspunktrummet
- (4.) Gjennoppta @4

Bruksmønsterdiagram:

