
AGH Kraków
Karol Haiduk
Magdalena Szkółka
Sylwester Tomaszewski

Rogalik
Specyfikacja przypadków użycia

Wersja 1.0

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

Historia zmian

Data	Wersja	Opis	Autor
21.10.2012	0.1	Utworzenie wstępnej wersji specyfikacji użycia.	Magdalena Szkółka Sylwester Tomaszewski
26/10/2012	1.0	Rozwinięcie poszczególnych przypadków	Karol Haiduk

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

Spis treści

1. Model przypadków użycia	5	
1.1 Wprowadzenie	5	
1.2 Ogólny opis aktorów	5	
1.3 Hierarchia modelu przypadków użycia	5	
1.3.1 Interfejs Gracza		5
1.3.2 Postacie niezależne (NPC)		5
1.3.3 Przeciwnik		5
1.3.4 Świat		6
1.4 Diagramy przypadków użycia	6	
1.4.1 Diagram pakietów modelu		6
1.4.2 Diagram przypadków użycia całego modelu		7
2. Utworzenie nowej gry	8	
2.1 Opis skrócony	8	
2.2 Ciągi zdarzeń	8	
2.2.1 Podstawowy		8
2.3 Warunki początkowe	8	
2.4 Warunki końcowe	8	
2.5 Punkty rozszerzające	8	
2.6 Zależności	8	
3. Wznowienie gry	9	
3.1 Opis skrócony	9	
3.2 Ciągi zdarzeń	9	
3.2.1 Podstawowy		9
3.3 Warunki początkowe	9	
3.4 Warunki końcowe	9	
3.5 Punkty rozszerzające	9	
3.6 Zależności	9	
4. Zapis gry	9	
4.1 Opis skrócony	9	
4.2 Ciągi zdarzeń	9	
4.2.1 Podstawowy		9
4.3 Warunki początkowe	9	
4.4 Warunki końcowe	9	
4.5 Punkty rozszerzające	9	
4.6 Zależności	9	
5. Eksploracja mapy	9	
5.1 Opis skrócony	9	
5.2 Ciągi zdarzeń	10	
5.2.1 Podstawowy		10
5.3 Warunki początkowe	10	
5.4 Warunki końcowe	10	
5.5 Punkty rozszerzające	10	
5.6 Zależności	10	

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

6.Przeglądanie statystyk	10	
6.1Opis skrócony	10	
6.2Ciągi zdarzeń	10	
6.2.1Podstawowy		10
6.2.2Alternatywne – gracz rozwija postać		10
6.3Warunki początkowe	10	
6.4Warunki końcowe	10	
6.5Punkty rozszerzające	10	
6.6Zależności	10	
7.Walka z przeciwnikiem	10	
7.1Opis skrócony	10	
7.2Ciągi zdarzeń	11	
7.2.1Podstawowy		11
7.2.2Alternatywne – gracz przegrywa potyczkę		11
7.3Warunki początkowe	11	
7.4Warunki końcowe	11	
7.5Punkty rozszerzające	11	
7.6Zależności	11	
8.Dialog z NPC	12	
8.1Opis skrócony	12	
8.2Ciągi zdarzeń	12	
8.2.1Podstawowy		12
8.2.2Alternatywne		12
8.3Warunki początkowe	12	
8.4Warunki końcowe	12	
8.5Punkty rozszerzające	12	
8.5.1Handel z NPC		12
8.6Zależności	12	
9.Handel z NPC	12	
9.1Opis skrócony	12	
9.2Ciągi zdarzeń	12	
9.2.1Podstawowy		12
9.3Warunki początkowe	13	
9.4Warunki końcowe	13	
9.5Punkty rozszerzające	13	
9.6Zależności	13	

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

Specyfikacja przypadków użycia

1. Model przypadków użycia

1.1 Wprowadzenie

Gra umożliwia użytkownikowi sprawdzenie jego postępów i rozwój statystyk. Ma on również możliwość wznowienia gry od miejsca ostatniego zapisu a także zbierać potrzebne informacje od innych postaci występujących w grze.

1.2 Ogólny opis aktorów

Gracz – główny bohater gry; jego zadaniem jest pokonanie wrogów, zbieranie łupów, ulepszanie statystyk i ostatecznie zdobycie Rogala.

1.3 Hierarchia modelu przypadków użycia

1.3.1 Interfejs Gracza

- **Opis**
Pakiet opisuje wszystkie możliwości jakie ma Gracz, posiada wszystkie statystyki postaci.
- **Przypadki użycia**
Przeglądanie statystyk.
Rozwój postaci.
- **Aktorzy**
Gracz – jako główna postać pakietu, na której jest wszystko oparte.
- **Zależności**
Gracz → NPC – Gracz może prowadzić rozmowę i handel z NPC
Gracz → Przeciwnik – walka zostaje rozpoczyna się kiedy Gracz spotka się z Przeciwnikiem.
Gracz → Świat – gracz porusza się po Świecie gry i wchodzi z nim w interakcje.

1.3.2 Postacie niezależne (NPC)

- **Opis**
NPC
- **Przypadki użycia**
Dialog z NPC
Handel z NPC
- **Zależności**
Gracz → NPC – NPC może przeprowadzać rozmowy/handel z Graczem
Świat → NPC – NPC może w ograniczonym zakresie poruszać się po Świecie

1.3.3 Przeciwnik

- **Opis**
Pakiet opisuje rolę jaką w grze spełniają Przeciwnicy Gracza.
- **Przypadki użycia**
Walka z przeciwnikiem
- **Zależności**
Gracz → Przeciwnik – Przeciwnik walczy z Graczem
Świat → Przeciwnik – Przeciwnicy mogą poruszać się po Świecie gry

1.3.4 Świat

- **Opis**

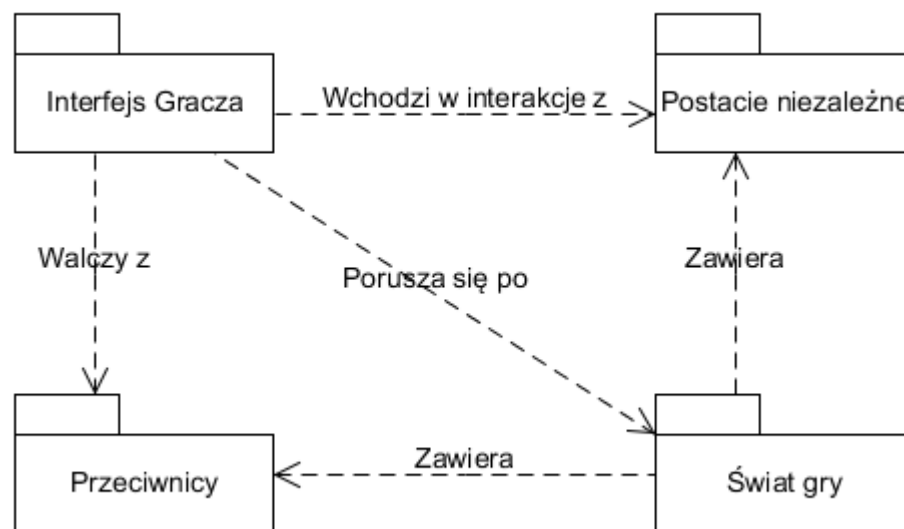
Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

Pakiet reprezentuje przedstawiony świat gry (mapę)

- **Przypadki użycia**
 - Utworzenie nowej gry
 - Wznowienie gry
 - Zapis gry
- **Zależności**
 - Gracz → Świat – Po Świecie porusza się Gracz
 - Świat → NPC – Świat zawiera Postacie niezależne
 - Świat → Przeciwnik – Świat zawiera wszystkich Przeciwników

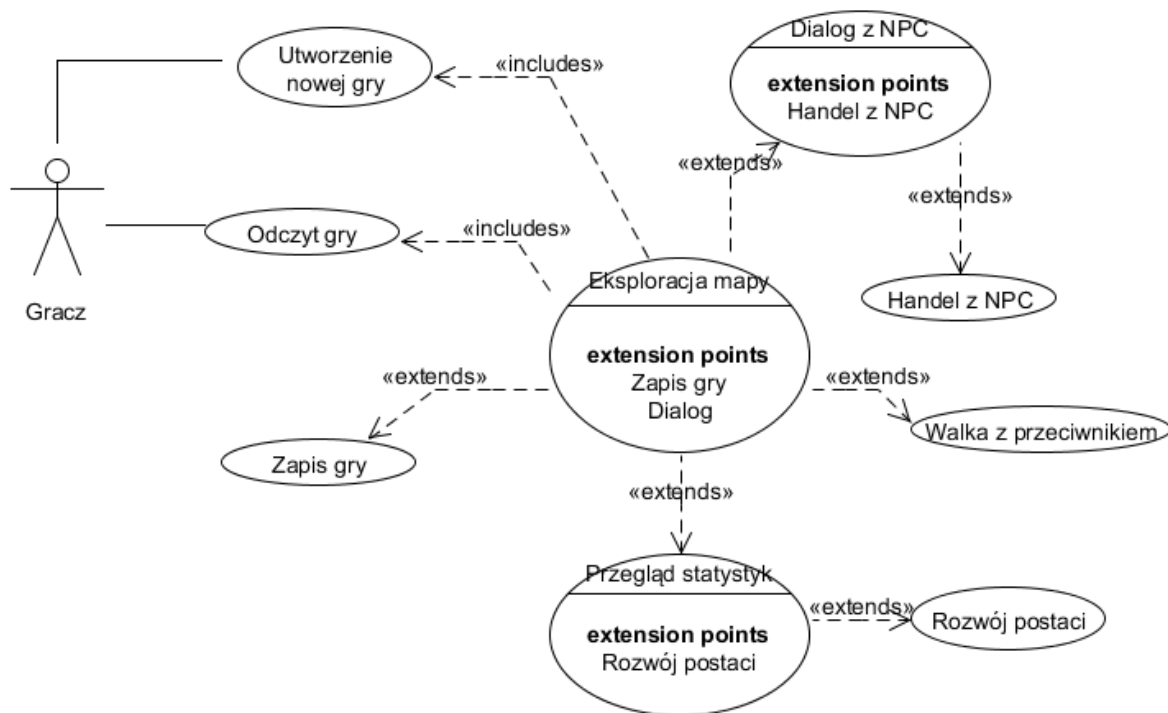
1.4 Diagramy przypadków użycia

1.4.1 Diagram pakietów modelu



1.4.2 Diagram przypadków użycia całego modelu

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012



2. Utworzenie nowej gry

2.1 Opis skrócony

Gracz gry tworzy nową grę generuje się nowy świat wypełniony wrogami i NPC.

2.2 Ciągi zdarzeń

2.2.1 Podstawowy

Gracz uruchamia grę
Gracz wybiera opcję nowej gry
Zostaje losowo wygenerowana nowa mapa
Gracz zostaje przeniesiony do utworzonego świata

2.3 Warunki początkowe

Uruchomiona gra

2.4 Warunki końcowe

Utworzony nowy świat

2.5 Punkty rozszerzające

Brak przypadków rozszerzających.

2.6 Zależności

Brak dodatkowych zależności.

3. Wznowienie gry

3.1 Opis skrócony

Gracz ma możliwość wznowienia rozgrywki od momentu zapisu.

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

3.2 Ciągi zdarzeń

3.2.1 Podstawowy

Gracz wybiera opcję wczytania gry
Świat gry zostaje załadowany do programu
Gracz kontynuuje rozgrywkę

3.3 Warunki początkowe

Uruchomiona gra

3.4 Warunki końcowe

Gracz w wcześniej zapisanym świecie

3.5 Punkty rozszerzające

Brak przypadków rozszerzających.

3.6 Zależności

Brak dodatkowych zależności.

4. Zapis gry

4.1 Opis skrócony

Celem stworzenia przypadku jest zapis gry w wybranym przez Gracza momencie zyskując przy tym późniejszą możliwość rozpoczęcia gry od tego właśnie momentu.

4.2 Ciągi zdarzeń

4.2.1 Podstawowy

Gracz przemierza pole gry.
Zapis gry do późniejszego odtworzenia.
Powrót do dalszej rozgrywki

4.3 Warunki początkowe

Gra jest uruchomiona.

4.4 Warunki końcowe

Gra zapisana na dysku.

4.5 Punkty rozszerzające

Brak przypadków rozszerzających.

4.6 Zależności

Brak dodatkowych zależności.

5. Eksploracja mapy

5.1 Opis skrócony

Gracz ma możliwość swobodnego poruszania się po świecie gry i interakcję znajdującymi się na nim NPC i wrogami.

5.2 Ciągi zdarzeń

5.2.1 Podstawowy

Gracz znajduje się w świecie gry
Gracz porusza się po świecie i wchodzi w interakcje z obiektami w grze
Gracz kończy rozgrywkę

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

5.3 Warunki początkowe

Gracz w świecie gry

5.4 Warunki końcowe

Zakończenie rozgrywki

5.5 Punkty rozszerzające

Brak przypadków rozszerzających.

5.6 Zależności

Brak dodatkowych zależności.

6. Przeglądanie statystyk

6.1 Opis skrócony

Gracz ma możliwość przeglądania bieżących statystyk swojej postaci, oraz ich rozwój

6.2 Ciągi zdarzeń

6.2.1 Podstawowy

Gracz eksploruje teren

Gracz przechodzi do ekranu statystyk

Gracz powraca do eksploracji terenu

6.2.2 Alternatywne – gracz rozwija postać

Gracz eksploruje teren

Gracz przechodzi do ekranu statystyk

Gracz modyfikuje statystyki

Gracz powraca do eksploracji terenu

6.3 Warunki początkowe

Gracz eksploruje teren

6.4 Warunki końcowe

Powrót do rozgrywki

6.5 Punkty rozszerzające

Brak przypadków rozszerzających.

6.6 Zależności

Brak dodatkowych zależności.

7. Walka z przeciwnikiem

7.1 Opis skrócony

Gracz ma możliwość walki z przeciwnikami, co pozwala zdobyć doświadczenie oraz przedmioty.

7.2 Ciągi zdarzeń

7.2.1 Podstawowy

Gracz przemierza pole gry.

Napotyka Przeciwnika.

Start walki.

Gracz wykonuje kliknięcia na postaci Przeciwnika.

Przeciwnik zostaje pokonany.

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

Gracz zdobywa doświadczenie i łupy.

Gracz kontynuuje grę.

7.2.2 *Alternatywne – gracz przegrywa potyczkę*

Gracz przemierza pole gry.

Napotyka Przeciwnika.

Start walki.

Gracz wykonuje kliknięcia na postaci Przeciwnika.

Gracz zostaje pokonany.

Gra zaczyna się od nowa.

7.3 **Warunki początkowe**

Gracz eksploruje teren i napotyka przeciwnika.

7.4 **Warunki końcowe**

Zwycięstwo Gracza.

Porażka gracza.

7.5 **Punkty rozszerzające**

Brak przypadków rozszerzających.

7.6 **Zależności**

Brak dodatkowych zależności.

8. **Dialog z NPC**

8.1 **Opis skrócony**

Gracz spotyka się z NPC i prowadzi pozwalającą uzyskać mu pewne informacje.

8.2 **Ciągi zdarzeń**

8.2.1 *Podstawowy*

Gracz przemierza pole gry.

Napotyka NPC.

Start rozmowy.

Gracz zadaje serię pytań, na które NPC odpowiada.

Gracz kontynuuje grę.

8.2.2 *Alternatywne*

Brak przypadków alternatywnych

8.3 **Warunki początkowe**

Gracz spotyka NPC.

8.4 **Warunki końcowe**

Zakończenie rozmowy z NPC.

Rogalik	Wersja: 0.1
Specyfikacja przypadków użycia	Data: 26/10/2012

8.5 Punkty rozszerzające

8.5.1 Handel z NPC

8.6 Zależności

Brak.

9. Handel z NPC

9.1 Opis skrócony

Gracz może handlować przedmiotami z NPC: wymieniać posiadane na złoto i kupować za posiadane złoto nowe.

9.2 Ciągi zdarzeń

9.2.1 Podstawowy

Gracz rozmawia z NPC
 Gracz wybiera opcję dialogową dotyczącą handlu
 Przejście do ekranu handlu
 Gracz może wybrać przedmiot do kupienia lub na sprzedaż
 Gracz wybiera przedmiot do kupienia (1 opcja)
 Jeżeli gracz ma dość złota – przedmiot przechodzi do ekwipunku gracza i odpowiednia ilość złota zostaje odjęta; jeśli nie – gracz zostaje o tym poinformowany.
 Gracz wybiera przedmiot na sprzedaż (2 opcja)
 Wybrany przedmiot przechodzi do przedmiotów NPC, ilość złota gracza zwiększa się o odpowiednią ilość.
 Powrót do wyboru przedmiotu
 Gracz kończy wymianę i wraca do dialogu z NPC

9.3 Warunki początkowe

Rozmowa z NPC

9.4 Warunki końcowe

Powrót do rozmowy z NPC

9.5 Punkty rozszerzające

Brak.

9.6 Zależności

Brak.