|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Usecase 명세서** | **작 성** | **검 토** | **승 인** |
| 김정하 | 김정하  이욱재  김광민  이정은  김일겸 |  |
| 19.09.18 | 임경균 |

1. **기본사항**

|  |  |
| --- | --- |
| **유스케이스명** | Legends of Crotone (LoC) |
| **개요** | 캐릭터가 이동하며 몬스터를 잡는 게임 |
| **관련 엑터** | User |
| **선행조건** | User는 캐릭터명을 입력해서 새로운 캐릭터를 생성한 상태이다. |
| **이벤트흐름** | **기본흐름>**   1. 시스템은 게임스토리를 보여주며 튜토리얼이 시작된다. 2. 사용자는 연필을 획득하고 장착하는 방법을 익힌다. 3. 사용자는 연습장을 획득하고 장착하는 방법을 익힌다. 4. 사용자는 이동 도중 아이템을 획득할 수 있다. 5. 사용자가 이동하면 시스템은 몬스터를 출현시켜주고 현재 양쪽HP 상태를 보여준다 6. 사용자는 일반공격, 스킬공격, 가방보기 중 선택할 수 있다. 7. 사용자는 가방보기를 눌러 아이템을 장착할 수 있다. 8. 공격이 실행되면 시스템은 사칙연산 문제를 보여준다. 9. 사용자는 문제를 풀어 답을 입력한다. 10. 문제를 맞추면 공격에 성공하고 몬스터의 HP가 감소한다. 11. 몬스터에게 공격을 당하면 사용자의 HP가 감소한다. 12. 몬스터를 물리치면 아이템을 획득할 수 있다. 13. 소형몬스터를 물리치면 사용자는 이동하기,상태보기, 가방보기, 종료하기 중 선택할 수 있다. 14. 대형몬스터를 물리치면 사용자는 이동하기 ,상태보기, 가방보기, 저장하기, 종료하기 중 선택할 수 있다. 15. 몬스터를 물리치면 경험치가 쌓인다. 16. 일정 경험치가 쌓이면 시스템은 사용자를 레벨업 시켜준다. 17. 4~16까지 일정횟수를 반복하면 시스템은 최종보스를 출현시킨다. 18. 사용자가 최종보스를 물리치면 게임이 종료된다. |
| **후행조건** |  |
| **대안흐름** | 9-1. 사용자가 오답을 입력 했을 경우  1.공격에 실패해 몬스터가 데미지를 입지 않는다.  11-1. 몬스터의 공격으로 사용자의 캐릭터가 사망 했을 경우  1.게임이 종료된다. |
| **비기능적 요구사항** | 365일 24시간 동안 게임 진행 가능하다.  저장 시 기존 파일에 덮어쓰기 되는 것을 안내한다.  저장된 파일은 일반적으로 읽을 수 없다.  저장하기, 불러오기 시 1초 이내 완료된다. |