

Zespół:
Mateusz Kobak,
Krzysztof Piesiewicz,
Tomasz Grześkiewicz,
Karolina Gabara

Wybrane przypadki użycia

Przypadek użycia: Rozpoczęcie wcześniej utworzonej rozgrywki jednoosobowej (z symulowanymi przeciwnikami) lub wznowienie wstrzymanej rozgrywki jednoosobowej z możliwością wstrzymania (F2.)
Aktorzy: Gracz (tylko jeden)
Założenia wstępne: <ul style="list-style-type: none">• Gracz jest uwierzytelniony w systemie (przypadek F10.).• Wyświetlony jest widok ekranu startowego.
Scenariusz główny:
<ol style="list-style-type: none">1. Gracz wybiera rozgrywkę jednoosobową z symulowanymi przeciwnikami.2. Gracz wybiera wcześniej utworzoną lub zawieszoną rozgrywkę.3. Rozpoczyna się rozgrywka jednoosobowa (przypadek F6.).

Przypadek użycia: Rozpoczęcie rozgrywki wieloosobowej z graczami przydzielonymi przez system (F5.)
Aktorzy: Gracze (co najmniej dwóch)
Założenia wstępne: <ul style="list-style-type: none">• Gracz jest uwierzytelniony w systemie (przypadek F10.).• Wyświetlony jest widok ekranu startowego.
Scenariusz główny:
<ol style="list-style-type: none">1. Gracz wybiera szybką grę wieloosobową.2. System dobiera innych graczy, którzy w tym momencie również czekają na rozgrywkę wieloosobową.3. Rozpoczyna się rozgrywka wieloosobowa (jej przebieg opisany jest w F7.).

Przypadek użycia: Przebieg rozgrywki jednoosobowej z możliwością zawieszenia (F6.)
Aktorzy: Gracz (tylko jeden)
Założenia wstępne: <ul style="list-style-type: none">• Uwierzytelniony gracz rozpoczął rozgrywkę jednoosobową.
Scenariusz główny: <ol style="list-style-type: none">1. Wyświetla się widok ekranu rozgrywki.2. Na bieżąco wyświetlane są powiadomienia o nowych zdarzeniach, a stan gry jest ciągle aktualizowany.3. Gracz wybiera kartę i wskazuje cel.4. Wyświetla się powiadomienie o sukcesie lub porażce zagrania karty.5. Punkty 2. - 4. są powtarzane aż do ustalenia zwycięzcy rozgrywki.6. Rozgrzywka kończy się wygraną gracza albo któregoś z przeciwników. Zostaje wyświetlone odpowiednie powiadomienie.
Rozszerzenia:
2A <ol style="list-style-type: none">1. Gracz traci połączenie z serwerem.2. Zostaje wyświetlone powiadomienie o utracie połączenia.3. Jeśli nie nastąpi przywrócenie połączenia w przeciągu minuty, gracz jest przekierowywany do ekranu startowego, a rozgrywka zostaje wstrzymana. 3A <ol style="list-style-type: none">1. Gracz rezygnuje z rozgrywki2. Gracz jest przekierowywany do ekranu startowego, a rozgrywka zostaje wstrzymana.4.

Przypadek użycia: Przebieg rozgrywki wieloosobowej z możliwością zawieszenia (F7.)
Aktorzy: Gracze (co najmniej dwóch)
Założenia wstępne: <ul style="list-style-type: none">• Uwierzytelniony gracz rozpoczął rozgrywkę wieloosobową.
Scenariusz główny: <ol style="list-style-type: none">1. Wyświetla się widok ekranu rozgrywki.2. Na bieżąco wyświetlane są powiadomienia o nowych zdarzeniach, a stan gry jest ciągle aktualizowany.3. Gracz wybiera kartę i wskazuje cel.4. Wyświetla się powiadomienie o sukcesie lub porażce zagrania karty.5. Punkty 2. - 4. są powtarzane aż do ustalenia zwycięzcy rozgrywki.6. Rozgrywka kończy się wygraną gracza albo któregoś z przeciwników. Zostaje wyświetlone odpowiednie powiadomienie.
Rozszerzenia:
2B <ol style="list-style-type: none">1. Gracz traci połączenie z serwerem.2. Zostaje poinformowany o tym przez aplikację.3. Gdy gracz odzyska połączenie wznawia grę do stanu, w którym rozgrywka się aktualnie znajduje.
2B <ol style="list-style-type: none">1. Jeden z przeciwników opuszcza rozgrywkę lub traci połączenie z serwerem.2. Jest on wtedy zastępowany w obecnej rozgrywce przez symulowanego gracza.3. Rozgrywka toczy się dalej.
3A <ol style="list-style-type: none">1. Gracz opuszcza rozgrywkę.2. Przekierowywany jest do ekranu startowego.

Przypadek użycia: Uwierzytelnianie użytkowników (F10.)
Aktorzy: Gracz (tylko jeden)
Założenia wstępne: <ul style="list-style-type: none">• Aplikacja klienta jest uruchomiona.• Wyświetlony jest widok ekranu uwierzytelniania.
Scenariusz główny: <ol style="list-style-type: none">1. Gracz wprowadza dane uwierzytelnienia.2. Gracz zatwierdza wprowadzone dane.3. Wyświetla się ekran startowy z powiadomieniem o pomyślnym uwierzytelnieniu.
Rozszerzenia:
3A <ol style="list-style-type: none">1. Wyświetla się powiadomienie o błędzie uwierzytelniania2. Następuje przekierowanie do punktu 1.