

## 1. Đặc tả Use case UC008 - Chơi game

Chức năng Đăng xuất

Mã Use case	UC009	Tên Use case	Chơi game
Tác nhân chính	Người dùng	Mức độ quan trọng	Quan trọng
Mô tả ngắn gọn	Sau khi người dùng ấn nút chơi game, giao diện hiện thị danh sách các phòng game, đây là một chức năng với luồng sử dụng phức tạp, để hiểu rõ hãy xem biểu đồ hoạt động tương ứng, dưới đây chỉ mô tả usecase con mà không nói trình tự diễn ra của tác vụ		
Sự kiện kích hoạt	Người dùng chọn chức năng chơi game		
Điều kiện tiên quyết	Đăng nhập với vai trò người dùng		
Use case con #1: Vào phòng			
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Ấn tham gia một phòng trong danh sách các phòng hiển thị
	2	Hệ thống	Kiểm tra trạng thái của phòng
	3	Hệ thống	Kiểm tra level của người dùng có đủ điều kiện tham gia
	4	Hệ thống	Cập nhật thông tin của phòng và hiển thị giao diện phòng game mới vào
Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	3a	Hệ thống	Thông báo phòng đã bắt đầu trận
	4a	Hệ thống	Thông báo không đủ level để tham gia
Use case con #2: Tạo phòng			
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Ấn nút tạo phòng trên giao diện
	2	Hệ thống	Hiện thị giao diện tạo phòng gồm các trường: map, level tối thiểu
	3	Người dùng	Chọn map và level tối thiểu
	4	Người dùng	Ấn tạo phòng
	5	Hệ thống	Hiện thị giao diện phòng game mới tạo
	STT	Thực hiện bởi	Hành động

<b>Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ</b>	3a	Người dùng	Hủy bỏ tạo phòng
	4a	Người dùng	Hủy bỏ tạo phòng
<b>Use case con #3: Rời phòng</b>			
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	1	Người dùng	Ấn nút rời phòng trên giao diện phòng game
	2	Hệ thống	Hiện thị thông báo xác nhận rời phòng
	3	Người dùng	Xác nhận
	4	Hệ thống	Hiện thị giao diện sau khi ấn chơi game và cập nhật lại thông tin phòng game
<b>Luồng sự kiện con</b>	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	4.1	Hệ thống	Nếu người chơi không là chủ phòng, hiển thị giao diện sau khi ấn chơi game, cập nhật lại thông tin phòng game
	4.2	Hệ thống	Nếu người chơi là chủ phòng, hiển thị giao diện sau khi ấn chơi game, cập nhật lại thông tin phòng game và chuyển chức chủ phòng cho người vào sớm nhất
<b>Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ</b>	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	3a	Người dùng	Hủy rời phòng
<b>Use case con #4: Bắt đầu game</b>			
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	1	Người dùng	Ấn nút bắt đầu game trên giao diện phòng game (người chơi phải là chủ phòng)
	2	Hệ thống	Kiểm tra số lượng người chơi có hợp lệ
	3	Hệ thống	Hiện thị giao diện đếm ngược từ 5 -> 1
	4	Hệ thống	Hiện thị giao diện chọn nhân vật
<b>Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ</b>	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	3a	Hệ thống	Thông báo số người chơi không hợp lệ

Use case con #5: Chọn tướng			
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Chọn một tướng trên giao diện chọn tướng
	2	Hệ thống	Hiển thị thông tin chi tiết của nhân vật được chọn
Use case con #6: Mời			
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Chọn nút mời trên giao diện phòng game (người dùng phải là chủ phòng)
	2	Hệ thống	Thị danh sách các người dùng khác đang ở trạng thái có thể tham gia
	3	Người dùng	Ấn chọn một số người chơi trong danh sách
	4	Người dùng	Ấn gửi
	5	Hệ thống	Gửi thông báo đến các người chơi được mời
Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	4a	Người dùng	Hủy gửi lời mời
Use case con #7: Nhận lời mời			
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Ấn nút chấp nhận lời mời trên giao diện
	2	Hệ thống	Cập nhật thông tin phòng game và hiển thị giao diện phòng game mới vào
Use case con #8: Trục xuất			
	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Click chuột phải vào một người chơi trong phòng từ giao diện phòng game (người dùng phải là chủ phòng)
	2	Hệ thống	Hiển thị các thao tác có thể thực hiện với vai trò chủ phòng: Trục xuất, nhường
	3	Người dùng	Chọn trục xuất

## Luồng sự kiện chính

	4	Hệ thống	Cập nhật lại thông tin phòng, hiển thị giao diện sau khi đã cập nhật sau khi trực xuất
Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	3a	Người dùng	Hủy trực xuất
<b>Use case con #9: Thay đổi level và map</b>			
Luồng sự kiện chính	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	1	Thực hiện bởi	Hành động
	2	Người dùng	Chọn chức năng thay đổi map và level trong giao diện phòng game (người chơi phải là chủ phòng)
	3	Hệ thống	Hiển thị giao diện thay đổi map và level
	4	Người dùng	Chọn lại map và level
	5	Người dùng	Ấn thay đổi
	6	Hệ thống	Hiển thị thông báo xác nhận thay đổi map và level
	7	Người dùng	Xác nhận
	8	Hệ thống	Cập nhật thông tin phòng game và hiển thị lại giao diện phòng sau khi thay đổi
Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	4a	Người dùng	Hủy thay đổi
	7a	Hệ thống	Thông báo level mới quá cao so với một số người chơi trong phòng