

1. Đặc tả Use case UC008 - Chơi game

Chức năng Đăng xuất

Mã Use case	UC009	Tên Use case	Quản lý nhân vật game
Tác nhân chính	Người dùng	Mức độ quan trọng	Quan trọng
Mô tả ngắn gọn	Sau khi người dùng ấn vào quản lý nhân vật, giao diện sẽ hiển thị danh sách các nhân vật của người dùng		
Sự kiện kích hoạt	Người dùng chọn chức năng quản lý nhân vật game		
Điều kiện tiên quyết	Đăng nhập với vai trò người dùng		
Use case con #1: Xem chi tiết nhân vật			
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Chọn một nhân vật trong danh sách nhân vật trên giao diện
	2	Hệ thống	Hiển thị thông tin chi tiết về nhân vật kèm theo các options: bán, nâng cấp kỹ năng, thay trang bị
Use case con #2: Thay trang bị			
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Chọn nút thay trang bị trên giao diện hiển thị chi tiết nhân vật
	2	Hệ thống	Hệ thống hiển thị tất cả các trang bị có trong kho trang bị của người chơi tương thích với nhân vật đã chọn: cánh, kiếm, chảo, thú cưỡi, giáp, thú cưng, cung, đao, ...
	3	Người dùng	Chọn một trang bị
	4	Hệ thống	Hiển thị thông tin nhân vật sau khi thay trang bị và nút xác nhận thay trang bị
	5	Người dùng	Xác nhận thay trang bị
	6	Hệ thống	Thông báo thay trang bị thành công
	7	Hệ thống	Cập nhật lại nhân vật của người chơi
Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	5a	Người dùng	Hủy bỏ thao tác
Use case con #3: Nâng cấp kỹ năng			

Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Chọn nút nâng cấp kỹ năng trên giao diện hiển thị chi tiết nhân vật
	2	Hệ thống	Hiện thị tất cả các kỹ năng của nhân vật kèm theo level của từng kỹ năng
	3	Người dùng	Chọn một kỹ năng
	4	Hệ thống	Hiện thị giao diện nâng cấp: loại ngọc dùng để nâng cấp và số lượng ngọc để nâng cấp lên 1 level, kèm theo là số lượng loại ngọc đó còn lại trong kho trang bị của người chơi, ...
	5	Người dùng	Chọn một số lượng ngọc từ kho
	6	Người dùng	Ấn nút nâng cấp
	7	Hệ thống	Kiểm tra số ngọc có phù hợp và có đủ số lượng ngọc để nâng cấp
	8	Hệ thống	Thông báo nâng cấp thành công
	9	Hệ thống	Cập nhật lại nhân vật và kho trang bị của người dùng
Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	5a	Người dùng	Hủy bỏ nâng cấp
	6a	Người dùng	Hủy bỏ nâng cấp
	8a	Hệ thống	Thông báo cường hóa thất bại do không đủ ngọc
Use case con #4: Bán nhân vật			
	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Chọn nút bán trên giao diện hiển thị chi tiết nhân vật
	2	Hệ thống	Hiện thị giao diện bán nhân vật
	3	Người dùng	Nhập giá bán cho nhân vật
	4	Người dùng	Ấn nút bán nhân vật
	5	Hệ thống	Kiểm tra giá tiền > 0
	6	Hệ thống	Hiện thị thông báo xác nhận bán nhân vật
	7	Người dùng	Xác nhận

Luồng sự kiện chính

	8	Hệ thống	Thông báo đăng bán thành công
	9	Hệ thống	Cập nhật kho nhân vật của người dùng
Luồng sự kiện thay thế/ngoại lệ	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	6a	Hệ thống	Thông báo giá tiền không hợp lệ
	7a	Người dùng	Hủy bán nhân vật