**SUPPLEMENT USECASE DESCRIPTION**

**Zingplay Portal**

**1-Giới thiệu**

***1.1-Mục đích tài liệu***

Tài liệu Usecase Description mô tả hệ thống dưới góc nhìn người dùng, chưa cho thấy được các hành vi bên trong hệ thống. Tài liệu này sẽ mô tả chi tiết hơn từng usecase từ góc nhìn bên trong hệ thống.

***1.2-Phạm vi tài liệu***

Tài liệu sử dụng cho dự án Zingplay Portal

***1.3-Lịch sử phiên bản***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tên phiên bản** | **Ngày thực hiện** | **Người thực hiện** | **Ghi chú** |
| 1.0 | 01/04/2016 | Nguyễn Tuấn Trí | Bản đầu tiên |

**2-Mô tả usecase**



***2.1-Xem danh sách game***

Nhằm mục đích đơn giản hóa. “Danh sách game” trong bản thử nghiệm này sẽ được hiểu là danh sách tất cả các game của ZingPlay. Tạm thời chúng ta chưa phân loại thành nhiều danh sách, ví dụ: game bài, game cờ, game chơi nhiều, game mới, game hot...

**Basic Flow**

* Người chơi startgame
* Hệ thống hiện màn hình loading trong lúc client đồng bộ hóa dữ liệu với server. Quá trình đồng bộ hóa dữ liệu:
* Client gửi yêu cầu lấy danh sách game từ server.
* Server gửi lại danh sách game cho client.
* Danh sách game bao gồm thông tin ngắn gọn về tất cả các game hiện có trên server, các thông tin này cụ thể là: tên game, id game.
* Nếu có game mới thì với mỗi game mới, client khởi tạo thư mục mới tương ứng để chứa game, download ảnh đại diện cho cho game đặt vào thư mục đó.
* Client lưu lại tất cả các thông tin cần thiết vào cơ sở dữ liệu.
* Hiển thị danh sách game cho người dùng

**Alternative Flow**

Nếu không thể kết nối đến server, thì thông báo cho người dùng biết điều đó và sử dụng dữ liệu ở client để hiển thị danh sách.

***2.2-Xem thông tin chi tiết một game***

**Basic Flow**

* Người chơi chọn một game từ màn hình danh sách
* Client gửi yêu cầu đến server để lấy thông tin chi tiết của game, thông tin chi tiết của game bao gồm mô tả về game, số lượt download...
* Hệ thống hiển thị chi tiết về game đó cho người chơi.
* Nếu game chưa tải về thì hiển thị kèm theo là nút download.
* Nếu game đã tải về thì hiển thị kèm theo là nút play.

***2.3-Tải game***

**Basic Flow**

-Từ màn hình xem chi tiết game, người chơi yêu cầu tải game.

-Client tiến hành tải 2 file project.manifest và version.manifest đặt vào thư mục game ở client.

-Client update game dựa theo 2 file manifest này.

-Hiển thị tiến trình tải cho người chơi.

***2.4-Chơi game***

**Basic Flow**

* Từ màn hình xem chi tiết game, người chơi yêu cầu chơi game.
* Push scene hiện tại vào ngăn xếp chứa scene.
* Client load file p\_main.js vào.
* Đặt lại searchPaths, sao cho thư mục chứa game là thư mục được ưu tiên đầu tiên.
* Đặt onExitCallback cho game:
* Đặt lại searchPaths: remove thư mục chứa game ra khỏi searchPaths
* Quay lại scene cũ (lấy ra từ ngăn xếp chứa scene)
* Start game

***2.5-Đóng gói game***

Trước khi release game lên portal, developer phải thực hiện đóng gói game theo một định dạng được quy định sẵn. Quá trình đóng gói game được thực hiện bán tự động (thực hiện bằng tay nhưng có công cụ hỗ trợ).

**Basic Flow**

* Developer thực hiện thay đổi một số điểm trong mã nguồn và resource. Việc thay đổi sẽ chủ yếu là bổ sung, thêm mới, hạn chế tối đa việc phải chỉnh sửa mã nguồn cũ. Một số thay đổi có thể là:
* Viết thêm file p\_main.js để chạy trên portal (song song với file main.js khi chạy độc lập).
* Bổ sung thêm ảnh làm avatar của game.
* ...
* Developer sẽ sử dụng một tool do hệ thống cung cấp để đóng gói project.
* Input của tool là thư mục chứa project
* Output của tool là game được đóng gói theo định dạng được quy định sẵn

***2.6-Upload game***

**Basic Flow**

* Developer cung cấp thông tin về game và gửi thông tin đó kèm theo file đóng gói của game lên server
* Server tạo thư mục cho game, giải nén file đóng gói vào thư mục đó.
* Server lưu lại thông tin game vào cơ sở dữ liệu.

**Alternative Flow**

* Nếu thông tin nhập vào không hợp lệ, hệ thống sẽ thông báo ngay khi developer vừa hoàn thành xong trường thông tin đó. Chỉ khi tất cả các thông tin đều hợp lệ, mới cho phép gửi đi.