**USECASE OUTLINE**

**Zingplay Portal**

**1-Giới thiệu**

***1.1-Mục đích tài liệu***

Tài liệu này mô tả tóm tắt một số use case quan trọng nhất trong cổng game Zingplay Portal. Các usecase này sẽ được cài đặt trước nhằm mục đích thử nghiệm. Cụ thể là 6 usecase sau:

* Xem danh sách game
* Xem thông tin chi tiết của một game
* Tải game
* Chơi game
* Đóng gói game (dành cho developer)
* Upload game (dành cho developer)

Và cũng do mục đích thử nghiệm nên tạm thời sẽ gạt bỏ tất cả mối quan tâm đến các usecase khác (như đăng nhập, đăng ký, bình luận, ...) và coi như các usecase trên tạo thành một ứng dụng hoàn chỉnh.

Một điều nữa là: việc thử nghiệm ở đây sẽ bao gồm cả việc thử nghiệm các kỹ thuật liên quan đến việc tạo ra sự uyển chuyển, mềm mại trong giao diện, một trong những yếu tố quan trọng làm tăng sự hài lòng của người dùng với sản phẩm. Vì vậy, trong mô tả các usecase sẽ có thể có mô tả các yêu cầu về feeling kèm theo.

***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 | 29/03/2016 | 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.

-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

-Hệ thống hiển thị chi tiết về game đó cho người chơi, bao gồm: ảnh đại diện cho game, mô tả về game.

+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.

-Hệ thống tiến hành tải game

-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.

-Hệ thống khởi động game được yêu cầu

***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

**Alternative Flow**

-Thông tin 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.