DreamWare  
-Mafia game-

0791050 권지학

0791053 김도완

0791028 신재호

0891067 송요섭

기능적 요구사항

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기능** | | **설명** |
| **정보입력** | **회원가입** | **채팅창에서 사용할 id를 입력하고 회원가입을 한다.** |
|  | **Login** | **회원가입한 id를 이용해서 접속을한다.** |
|  | **방설정** | **사용자들이 접속할 채팅방을 만드는 메뉴창을 만들어**  **방설정을 입력받도록 한다.** |
| **정보저장** | **접속** | **사용자들이 접속할 방(sever)를 입력받는다.** |
|  | **채팅** | **사용자들이 입력하는 메세지는 방(sever)에 저장한다** |
| **정보전달** | **SEND** | **Sever에 저장된 메시지를 각각의 사용자들에게 전달해 준다.** |
|  | **미션** | **매시간 마다 OnTime함수를 이용해서 미션 메시지를 User에게 전달해준다.** |
| **정보출력** | **승패** | **시민이나 마피아중 살아남은 팀이 승리하게 되고**  **메시지를 출력한다.** |
|  | **랭킹** | **게임당 승패여부에 따라 일정점수 부여받아 출력된다.** |

비기능적 요구사항

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **기능** | | **설명** |
| **신뢰성** | **무결성** | **비정상적으로 종료되더라도 이미 입력되어있던 자료(점수)등이 영향을 받고 사라지면 안 된다.** |
|  | **지속성** | **게임이 시작되고 어플리케이션은 계속 유지(접속가능)되어야 한다.**  **비정상적으로로 나가게 된 방은 게임은 그 방의 게임이 끝나지 않으면 다시 접속되게 하도록 한다.** |
| **품질** | **속도** | **채팅 메시지는 바로바로 전달되도록 한다.** |
|  | **크기** | **입력가능한 데이터의 크기는 메모리 또는 보조기억장치가 허용하는 한 무한대로 채팅과 점수입력이 가능해야 한다.** |
| **경제성** | **용량** | **최소한의 메모리를 활용하여 프로그램이 작동하도록 제작한다.** |
|  | **가격** | **게임을 즐기기 위한 사람들을 무료로 받을 수 있도록 한다** |

유스케이스 다이어그램

유스케이스 기술서

* **유스케이스명: 로그인**
* **액터명: 사용자**
* **유스케이스 개요 및 설명**

**- 사용자는 로그인을 한다.**

* **사전조건: 회원가입**
* **작업흐름**

**- 정상흐름**

**1. 사용자는 로그인을 선택한다.**

**2. 사용자는 아이디와 비밀번호를 입력한다.**

**3. 사용자는 로그인을 한다.**

**- 대안흐름**

**1. 정상흐름2에서 사용자는 아이디가 없을 경우 회원가입 버튼을 눌러 회원가입부터한다.**

**- 예외흐름**

**1.정상흐름3에서 아이디나 비밀번호가 틀릴경우 “잘못된 정보를 입력하셨습니다.” 라는**

**메시지를 출력한다**

유스케이스 다이어그램

유스케이스 기술서

* 유스케이스명: 게임화면
* 액터명: 사용자
* 유스케이스 개요 및 설명

- 사용자는 게임을 진행한다.

* 사전조건: 로그인
* 작업흐름

- 정상흐름

1. 사용자는 참가인원이 모두 모이면 게임을 시작한다.

2. 사용자는 게임이 시작되면 임무를 부여받는다.

3. 사용자는 다른사용자와 채팅을 한다.

4. 사용자는 일정시간이 되면 투표를 한다.

5. 사용자는 투표후 밤이 되면 각자 활동을 한다.

6. 사용자는 아침이 되면 다시 채팅을 하고 마피아를 모두 잡거나

시민이 모두 죽을때까지 게임을 진행한다.

- 대안흐름

1. 정상흐름 2에서 사용자가 임무를 못보았을경우 다시볼수 있게 아래 임무버튼을 만든다.

- 예외흐름

1. 정상흐름4에서 사용자가 투표를 하지 않을 경우 자기 자신에게 투표되게 한다.

2. 정상흐름5에서 사용자가 활동을 하지 않을경우 랜덤으로 활동이 되게 한다.