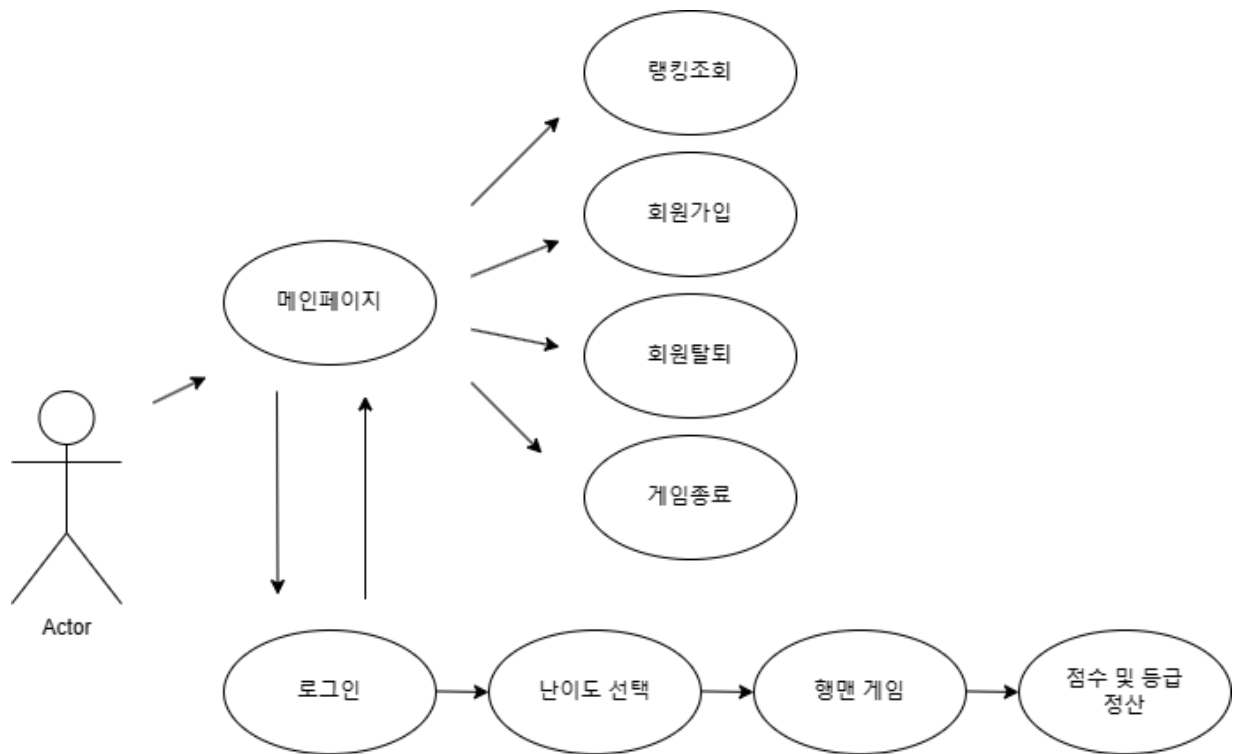


I . 유스케이스

1.유스케이스 다이어그램



2.유스케이스 명세

유스케이스 이름	메인페이지
유스케이스 ID	HM_100
관련 요구사항	FR_103, FR_104
우선순위	하
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	- 메인 페이지에서 "회원가입", "로그인", "탈퇴" "랭킹", "종료" 입력을 통해 해당 페이지로 이동한다.
종료조건	- "종료" 버튼 입력 시
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	회원가입 및 로그인 및 회원 탈퇴
유스케이스 ID	HM_200
관련 요구사항	FR_100, FR_101, FR_102
우선순위	하
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	<ul style="list-style-type: none"> - ID, PW, 닉네임을 등록한다. - 초기 생성 시, 점수는 0, 등급은 가장 낮은 등급으로 설정한다. - ID, FW 를 입력받아 로그인한다. - 로그인을 하게 되면 [닉네임(등급)] [점수]가 출력된다. - ID, FW를 입력받으면 회원을 탈퇴할 수 있다.
종료조건	- 유저 기본 정보 등록 시
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	난이도 선택
유스케이스 ID	HM_300
관련 요구사항	FR_200
우선순위	상
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	- 게임 시작 시, 상 중 하를 고를 수 있는 창으로 이동한다.
종료조건	- 난이도 선택 시
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	행맨 게임
유스케이스 ID	HM_400
관련 요구사항	FR_300, FR_301, FR_302, FR_303, FR_304, FR_305
우선순위	상
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	<ul style="list-style-type: none"> - 상, 중, 하에 맞는 단어를 DB에서 랜덤하게 가져온다. - 머리-몸통-팔(2)-다리(2) 순서로 총 7번의 기회가 주어진다. - 짝수번의 기회일 때 단어를 유추할 수 있는 간단한 힌트가 주어진다. - 7번의 기회에도 맞이지 못할 시에 패배한다. - 알파벳을 맞힐 경우, 해당 알파벳의 위치를 보여준다.
종료조건	- 게임 클리어 시 or 게임 패배 시
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	점수 및 등급 정산
유스케이스 ID	HM_500
관련 요구사항	FR_400, FR_401, FR_402, FR_403, FR_404
우선순위	중
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	<ul style="list-style-type: none"> - 게임을 클리어할 시 각 등급에 맞는 점수를 획득한다. - 기회를 남기고 클리어할 시 보너스 점수를 획득한다. - 점수와 등급은 유저 정보에 자동적으로 등록된다. - 등급 상승 조건이 충족(누적점수)되면 자동적으로 등급이 상승한다. - 점수 및 등급 정산을 한 후, 난이도를 선택할 수 있는 창으로 이동한다.
종료조건	- 점수 갱신 및 등급 갱신 시
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	랭킹 조회
유스케이스 ID	HM_600
관련 요구사항	FR_103
우선순위	하
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	- "닉네임", "등급", "점수"를 출력하여 유저들의 랭킹을 확인할 수 있다.
종료조건	- 랭킹 조회 후 종료
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

유스케이스 이름	BGM 설정
유스케이스 ID	HM_700
관련 요구사항	FR_500
우선순위	하
선행조건	N/A
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	- 게임 시작 후 플레이 하는 동안 들리는 밧줄소리 BGM을 구현한다. - 실패, 성공, 종료 시의 BGM를 구현한다.
종료조건	- 각 이벤트에 해당하는 BGM이 나올 시
사후조건	N/A
기타 요구사항	N/A

Ⅱ. 기능 요구사항

ID	요구사항명칭	설명	우선순위
FR_100	회원가입 설정	ID,PW,닉네임을 입력받아 DB에 저장한다.	하
FR_101	로그인 설정	ID,PW를 입력받고 로그인을 한다.	하
FR_102	탈퇴 설정	ID,PW를 입력받고 계정 탈퇴한다.	하
FR_103	랭킹 확인	ID, Nickname, Score를 출력한다. Score에 대한 내림차순으로 출력한다.	하
FR_104	종료	종료를 선택할 시 프로그램이 종료된다.	하
FR_200	난이도 설정	상, 중, 하를 고를 수 있도록 한다.	하
FR_300	단어 가져오기	상, 중, 하 DB에서 각 난이도에 맞는 단어를 랜덤하게 가져온다.	하
FR_301	행맨 걸기	유효한 알파벳을 맞히지 못할 시 머리-몸통-팔(2)-다리(2) 순으로 행맨이 완성된다.	중
FR_302	힌트 제공	짝수 번째 기회에는 힌트를 하나씩 제공한다.	중
FR_303	알파벳 위치공개	유효한 알파벳을 맞힐 시 맞은 알파벳은 위치를 보여준다.	상
FR_304	알파벳 확인	게임의 종료 시 해당 단어와 단어의 의미를 공개한다.	상
FR_305	패배	7번의 기회 동안 성공하지 못할 시 패배로 간주하며 게임을 종료한다.	하

FR_400	점수 획득	게임의 단어를 맞힐 시 각 난이도에 맞는 점수를 획득하며, 6회 이내에 맞힐 시 보너스 점수를 획득한다.	하
FR_401	등급 상승	누적 점수가 각 등급에 해당하는 점수를 갱신할 시 등급이 상승한다.	하
FR_402	등급 갱신	등급이 상승했을 경우, 해당 유저의 등급이 자동적으로 갱신된다.	중
FR_403	점수 갱신	점수가 상승했을 경우, 해당 유저의 점수가 자동적으로 갱신된다.	중
FR_404	메인 화면 이동	한 번의 게임 종료 시 메인 화면으로 이동한다.	하
FR_500	BGM 설정	각 상황에 맞는 BGM를 설정한다.	하