|  |  |
| --- | --- |
| 场景名称 | 新玩家注册 |
| 参与者实例 | 游客小张 |
| 事件流 | 1，小张在页面上单击“新玩家注册”按钮，进入注册页面。  2，小张在注册界面填写了一份包含游戏昵称，登录密码，确认登录密码，选择形象的表单并提交。  3，系统收到小张的注册请求，小张注册成功。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 场景名称 | 玩家登录 |
| 参与者实例 | 玩家小张 |
| 事件流 | 1. 小张在页面上单击“登录”按钮，进入登录页面。 2. 小张在登录界面填写一份包含昵称和登录密码的表单并提交。 3. 系统收到小张的登录请求，进行验证后，小张登录成功进入系统主界面。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 场景名称 | 玩家更换皮肤 |
| 参与者实例 | 玩家小张 |
| 事件流 | 1，小张已单击系统主页面的“更换皮肤”按钮，已进入“更换皮肤”子系统。  2，系统显示备选皮肤。  3，玩家单击某种皮肤，系统提示是否选定，玩家单击“确定”按钮。  4,系统接收消息并改变玩家形象的皮肤，然后主动跳回系统主页面。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 场景名称 | 玩家进入子系统 |
| 参与者实例 | 玩家小张 |
| 事件流 | 1，小张进入系统主界面。  2，小张在“单人模式”，“多人模式”，“关于游戏”，“地图编辑”，“更换皮肤”，“退出”等多个按钮中选择一个并单击。  3，若单击“退出”按钮，则退出整个游戏，若单击其他按钮则进入相应的子系统。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 场景 | 用户查看关于游戏 |
| 参与者实例 | 玩家小张 |
| 事件流 | 1，小张已单击“关于游戏”按钮，进入“关于游戏”子系统页面。  2，小张查看“关于游戏”子系统页面上的关于游戏来源故事的介绍。  3,小张单击页面上的“退出”按钮，回到系统主页面。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | ChangeSkin |
| 范围 | 系统用例 |
| 级别 | 子系统 |
| 主要参与者 | 玩家 |
| 涉众及其关注点 | 玩家：更换掉形象的皮肤 |
| 前置条件 | 玩家进入“更换皮肤”子系统 |
| 后置条件 | 玩家形象的皮肤已经更换，回到系统主页面。 |
| 主流程 | 1. 玩家进入“更换皮肤”子系统。 2. 系统显示备选皮肤，玩家单击某种备选皮肤。 3. 系统接到响应，更换玩家形象的皮肤，并且退出到系统主页面。 |
| 扩展流程 | 玩家在短时间内点击了多于一个备选皮肤：  （1），玩家在第2步点击了多于一个备选皮肤。系统提示玩家只能选择一种皮肤，等待玩家重新点击。  玩家并不想更换皮肤：  （1），玩家不小心进入更换皮肤的子系统，系统在玩家进入子系统之后1分钟自动退出到主系统页面。 |
| 特殊需求 | 无 |
| 发生频率 | 可能随时发生，频率较高。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | Register |
| 范围 | 系统用例 |
| 级别 | 用户目标 |
| 主要参与者 | 用户 |
| 涉众及其关注点 | 尚未注册的用户：成功注册账号。 |
| 前置条件 | 用户进入登录界面。 |
| 后置条件 | 用户注册成功。 |
| 主流程 | 1. 用户单击页面上的“注册”按钮。 2. 系统收到用户的请求，跳转至注册页面，展示注册表单供填写。 3. 用户填写注册表单的用户名，登录密码，确认登录密码，填写完成后单击“确认注册”按钮。 4. 系统判别表单系统是否有效。 5. 系统提示注册成功，并跳转至登录界面。 |
| 扩展流程 | 注册表单无效：  （1），在第3步，用户填写的登录密码不合法.系统提示用户填写的登录密码过短，过长或过于简单，请用户修改一个合法的密码之后重新提交。  （2），在第3步用户填写的确认登录密码和登录密码不一样。  （3），在第3步中用户填写的昵称已被注册。  a,系统提示用户该昵称已被注册，请用户修改后重新提交再试。  b.系统提示用户两次填写的登录密码不一致，请用户检查修改后再提交。 |
| 特殊需求 | 无 |
| 发生频率 | 可能随时发生，但一般情况下一个用户只会注册一次，所以频率不会太高。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | Login |
| 范围 | 系统用例 |
| 级别 | 子功能 |
| 主要参与者 | 玩家 |
| 涉众及其关注点 | 注册玩家：登录以进行相关游戏及其他功能设置。 |
| 前置条件 | 玩家已登录进入系统主页面 |
| 后置条件 | 玩家进入某一子系统或退出游戏。 |
| 主流程 | 1. 玩家单击页面上的“登录”按钮。 2. 系统收到用户的请求，跳转到登录页面，展示登录表单供填写。 3. 用户填写登录表单的昵称名和登录密码，填写完成后单击“登录”按钮。 4. 系统判别表单信息是否有效。 5. 系统提示登录成功并跳转至系统主界面。 |
| 扩展流程 | 登录表单信息无效：  （1），在第3步，用户填写的昵称和密码不合法。  （2），在第3步，玩家填写的用户名不存在。系统提示用户该用户名不存在，请用户检查修改后重新提交。  （3），在第3步，用户填写的登录密码不正确。系统提示用户填写的用户名或登录密码不正确。请用户检查修改后重新提交。 |
| 特殊需求 | 无 |
| 发生频率 | 可能随时发生，频率较高。 |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | ReadGameStory |
| 范围 | 系统用例 |
| 级别 | 子功能 |
| 主要参与者 | 玩家 |
| 涉众及其关注点 | 玩家：阅读游戏故事背景 |
| 前置条件 | 玩家进入“关于游戏”子系统 |
| 后置条件 | 玩家退出“关于游戏”子系统，回到游戏主菜单。 |
| 主流程 | 1. 玩家进入“关于游戏”子系统页面，系统显示游戏故事背景的文档。 2. 玩家点击“翻页”按钮。 3. 系统收到响应，切换至下一页，显示相关内容。 4. 玩家单击“退出”按钮。 5. 系统接收响应，退出“关于游戏”子系统，回到系统主页面。 |
| 扩展流程 | 无 |
| 特殊需求 | 无 |
| 发生频率 | 发生的可能性较小，频率较低 |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | SelectChildSystem |
| 范围 | 系统用例 |
| 级别 | 用户目标 |
| 主要参与者 | 玩家 |
| 涉众及其关注点 | 玩家：进入主页面提供的某一个子系统。 |
| 前置条件 | 玩家已登录进入系统主页面 |
| 后置条件 | 玩家进入某一子系统或退出游戏。 |
| 主流程 | 1，已登录玩家从主页面上显示的“单人模式”，“多人模式”，“关于游戏”，“更换皮肤”，“退出”，“编辑地图”这些按钮中选择一个单击。  2，系统响应请求，进入相应的子系统，如若玩家点击的是“退出”按钮则退出整个游戏。 |
| 扩展流程 | 玩家在极短的时间内单击了两个或以上的按钮：  （1），玩家在短时间内点击了多于一个的子系统按钮，系统提示请玩家选定一个子系统进入，然后等待玩家点击子系统按钮。  （2）玩家在短时间内点击了子系统按钮和“退出”按钮，系统提示玩家是否要退出游戏，若玩家选择是则退出游戏，否则等待玩家重新点击子系统按钮。 |
| 特殊需求 | 无 |
| 发生频率 | 可能随时发生，频率一般 |