**贪吃蛇大作战项目用例描述说明书**

**作者：**李国强 贾依伦 任世鹏

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2020.10.3 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 李国强 任世鹏 | 贾依伦 |

1. 引言

**1-1编写目的**

对贪吃蛇游戏软件探讨分析后，明确所需要的功能、性能与界面，能够清楚地了解用户的需求，并在此基础上完成概要设计说明，以便验收。

对需求阶段的文档再次确认，对前一阶段的需求不充分的地方或者有错误的地方进行修改。

**1-2预期读者**

测试人员，文档编辑者，需求分析人员

**1-3参考资料**

张海藩：<<软件工程导论>> 清华大学出版社 2008年2月第五版

肖刚：<<实用软件文档写作>>清华大学出版社 2005年2月

1. **项目概述**

开发背景：娱乐，解决作业

意义和作用：解决用户需求，使用户能在工作学习之余进行简单的娱乐，缓解工作和学习所带来的压力。

范围：适用于任何人。

目标：可以让你随时随地的享受游戏，让你在繁重的日常生活中解脱。

**3.   项目用例描述**

**3.1 玩家登录**

**3.1.1正常处理**

**【用例名称】**

**玩家登录**

**【场景】**

Who:玩家

Where:欢迎界面显示之后

When:欢迎界面显示完成

**【用例描述】**

1、  游戏运行显示欢迎界面；

2、  玩家输入账号和密码并确认；

3、  系统进行账号和密码验证；

4、  验证通过，系统进入签到流程；验证失败，提示用户，用户选择重新验证或退出游戏；

**【用例价值】**

玩家登录后，可以获得玩家等级、拥有金币等信息，并且在游戏过程中获得金币、升级等级。

**【约束和限制】**

1、  玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；

2、  玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

3、  玩家用户名不能重复；

**3.1.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家登录

**【场景】**

Who:玩家

Where:欢迎界面显示之后

When:欢迎界面显示完成

**【用例描述】**

1、  游戏运行显示欢迎界面；

2、  玩家输入账号和密码并确认；

3、  系统进行账号和密码验证；

玩家输入的账号不存在，弹出注册窗口，提示玩家进行注册，玩家 可以选择重新登录、注册或退出游戏；

4、  验证通过，系统进入签到流程；验证失败，玩家选择重新验证或退出游戏；

**【用例价值】**

玩家登录后，可以获得玩家等级、拥有金币等信息，并且在游戏过程中获得金币、升级等级。

**【约束和限制】**

1、  玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；

2、  玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

3、  玩家用户名不能重复；

**3.1.3替代处理**

无

**3.2 玩家注册**

**3.2.1正常处理**

**【用例名称】**

玩家注册

**【场景】**

Who：玩家

Where：登录界面、登录验证用户名不存在、游戏主界面

When：玩家点击“注册”按钮

**【用例描述】**

1、  系统显示注册界面

2、  玩家输入注册用户名、密码及确认密码并提交；

3、  系统验证用户名是否存在；

4、  如果用户名不存在则系统保存用户名和密码并提示用户注册成功，否则提示用户名已经存在，要求重新输入用户名；

**【用例价值】**

玩家注册后获得登录游戏权限，正常登录后才能进行游戏。

**【约束和限制】**

1、  系统中玩家用户名不能重复；

**2、** 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

**3.2.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家注册

**【场景】**

Who：玩家

Where：登录界面、登录验证用户名不存在、游戏主界面

When：玩家点击“注册”按钮

**【用例描述】**

1、  系统显示注册界面

2、  玩家输入注册用户名、密码及确认密码并提交；

玩家输入的注册用户名和密码为非英文字符，提示用户输入合法的英文字符；

3、  系统验证用户名是否存在；

4、  如果用户名不存在则系统保存用户名和密码并提示用户注册成功，否则提示用户名已经存在，要求重新输入用户名；

**【用例价值】**

玩家注册后获得登录游戏权限，正常登录后才能进行游戏。

**【约束和限制】**

**1、** 系统中玩家用户名不能重复；

**2、** 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

**3.2.3替代处理**

无

**3.3 玩家签到**

**3.3.1正常处理**

**【用例名称】**

玩家签到

**【场景】**

Who:玩家

Where:进入游戏界面后

When：玩家点击“签到”，签到完成

**【用例描述】**

1、系统显示签到界面

2、玩家点击签到按钮；

3、系统验证玩家是否签到成功；

4、如果玩家没有签到成功，则提醒玩家重新签到；

**【用例价值】**

玩家签到后获得签到奖励，快速提升实力。

**【约束和限制】**

1、系统中玩家不可重复签到；

2、玩家只可领取一次签到奖励，不可多次领取；

**3.3.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家签到

**【场景】**

Who:玩家

Where:进入游戏界面后

When：玩家点击“签到”，签到完成

**【用例描述】**

1、系统显示签到界面

2、玩家点击签到按钮；

玩家签到不成功，或无法补签，此时玩家可以选择退出后重新登录；

3、系统验证玩家是否签到成功；

4、如果玩家没有签到成功，则提醒玩家重新签到；

**【用例价值】**

玩家签到后获得签到奖励，快速提升实力。

**【约束和限制】**

1、系统中玩家不可重复签到；

2、玩家只可领取一次签到奖励，不可多次领取；

**3.3.3替代处理**

无