|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 用例名称 | 作答 | |
| 角色 | 玩家 | |
| 用例说明 | 在答题界面玩家选择选项回答问题 | |
| 前置条件 | 玩家处于答题界面中（游戏中） | |
| 基本事件流 | 参与者动作 | 系统响应 |
| 1.玩家点击对应的选项按钮  3.所有玩家完成作答 | 2.系统判断玩家对错情况，计算玩家分数并将对错传回数据库中。  4.向玩家显示题目的回答对错情况，分数排名变化和动画效果 |
| 其他事件流 | 无 | |
| 异常事件流 | 参与者动作 | 系统响应 |
| 待补充 | 待补充 |
| 后置条件 | 当前题目回答完毕，等待后显示下一题/结束本局游戏并结算分数和排名 | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 用例名称 | 聊天 | |
| 角色 | 玩家 | |
| 用例说明 | 在答题界面玩家点击对话框进行对话 | |
| 前置条件 | 玩家处于答题界面中（游戏中） | |
| 基本事件流 | 参与者动作 | 系统响应 |
| 1.玩家点击聊天按钮  3.玩家选择预设文本或者输入文本并发送 | 2.系统在玩家界面的聊天输入栏上显示表情、预设文本和一般文本输入框。  4系统在玩家界面的聊天栏中更新玩家的聊天文本 |
| 其他事件流 | 无 | |
| 异常事件流 | 参与者动作 | 系统响应 |
| 1. 检测到玩家输入了不文明的语言 2. 检测到玩家频繁发言 | 1. 阻止文本发送并警告玩家 2. 暂时禁言玩家并警告 |
| 后置条件 | 发言后聊天界面的输入界面隐藏，只显示聊天栏 | |