贪吃蛇大作战项目用例描述说明书

**作者：**162052223许晴晴

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2018-10-06 | V1.0 | 贪吃蛇游戏需求分析 | 许晴晴 | 许晴晴 |
| 2018-10-09 | v1.0.1 | 3.1.2中3.2、3.3， 3.3，3.5，3.6，3.7 | 许晴晴 | 许晴晴 |
| 2018-10-09 | v1.0.2 | 目录，标题。3.4 | 邢金泽 | 许晴晴 |
| 2018-10-10 | v1.0.3 | 3.8、3.9 | 魏赟峰 | 许晴晴 |
| 2018-10-10 | v1.0.4 | 3.10 | 邢金泽 | 许晴晴 |

### 1. 引言

[说明本文档编写目的、预期读者、参考资料等]

该项目文档是经过小组讨论得出的结果，本文档的目的是为了明确开发游戏软件应该具备的功能，性能，界面，使系统分析人员了解用户的需求。预期读者是老师，用户文档编写者以及项目管理人员。

参考资料 是老师发的模板以及网上搜索的一些有关资料。

### 2. 项目概述

[包括项目开发背景、意义、应用现状、目标、范围、作用等]

随着科技的发展，如今的手机不仅仅是接打电话，接收短信，更多的手机用户希望它可以有更多娱乐功能，所以这个项目就满足了用户的需求，提供给用户一种娱乐的方式，它是一种小型的游戏，适用于大多数人群，不论什么职位的人。贪吃蛇在游戏市场的需求还是不小的，它可以帮助那些工作了一整天的上班族一个放松自己的机会，娱乐一下，消除一天的疲惫，也可以给一些无聊的人找到一点事情做。

### 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；

3.1 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；

3.2 玩家输入账号不存在，弹出用其他账号登录界面，玩家可以重新登录或退出游戏；

3.3 玩家账号与密码不匹配，弹出忘记密码提示，进行验证码输入重新登录游戏；

1. 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；

2.1 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；

1. 系统验证用户名是否存在；
2. 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：游戏主界面

when：点击‘签到’按钮

**【用例描述】**

1. 玩家已经登录成功，显示游戏主界面，自动弹出签到界面，或者玩家点击签到按钮

2. 签到成功

**【用例价值】**

连续签到玩家可以获得游戏精力，游戏金币

**【约束和限制】**

没有连续签到，之前的签到清空，重新开始签到

###### 3.3.2异常处理

**无**

###### 3.3.3替代处理

**无**

#### 3.4 游戏初始化

###### 3.4.1 正常处理

**【用例名称】**

游戏初始化

【**场景**】

who：玩家

where:游戏主界面

when: 点击‘开始游戏’按钮

【**用例描述**】

1. 系统显示游戏界面。

2. 蛇出现在界面中心。

3. 界面中随机位置生成一个食物。

4. 界面右侧显示得分。

【**用例价值**】

玩家可以正常进行游戏

【**约束和限制**】

无

###### 3.4.2异常处理

无

###### 3.4.3替代处理

无

#### 3.5 蛇的运动

###### 3.5.1 正常处理

**【用例名称】**

蛇的运动

【**场景**】

who：玩家

where:初始界面

when: 点击‘开始游戏’按钮之后

【**用例描述**】

玩家可以通过控制蛇头进行移动

【**用例价值**】

可以吃到食物，身体变长，游戏加分

【**约束和限制**】

玩家必须用箭头进行操作才能移动

###### 3.5.2异常处理

**【用例名称】**

蛇的运动

【**场景**】

who：玩家

where:初始界面

when: 点击‘开始游戏’按钮之后

【**用例描述**】

1.玩家可以通控制蛇头没有反应，退出游戏重新加载

【**用例价值**】

可以重新进入游戏

【**约束和限制**】

点击退出游戏

###### 3.5.3替代处理

无

#### 3.6蛇的方向

###### 3.6.1 正常处理

**【用例名称】**

蛇的方向

【**场景**】

who：玩家

where:初始界面

when: 点击‘开始游戏’按钮之后

【**用例描述**】

玩家可以通过箭头←↑→↓来控制蛇的方向进行移动

【**用例价值**】

可以吃到食物，身体变长，游戏加分

【**约束和限制**】

玩家必须用箭头进行操作才能移动

###### 3.6.2异常处理

**【用例名称】**

蛇的运动

【**场景**】

who：玩家

where:初始界面

when: 点击‘开始游戏’按钮之后

【**用例描述**】

1.玩家可以通过箭头←↑→↓控制蛇头没有反应，退出游戏重新加载

【**用例价值**】

可以重新进入游戏

【**约束和限制**】

点击退出游戏

###### 3.6.3替代处理

无

#### 3.7关卡控制

###### 3.7.1 正常处理

**【用例名称】**

关卡控制

【**场景**】

who：玩家

where:游戏界面

when: 蛇吃到食物，达到一定分数

【**用例描述**】

1. 蛇吃到食物会变长，加分，分数达到一定的大小

2. 进入下一关，体验更高难度

【**用例价值**】

金币增加，进入下一关

【**约束和限制**】

分数达到一定的大小

###### 3.7.2异常处理

**【用例名称】**

关卡控制

【**场景**】

who：玩家

where:初始界面

when: 蛇吃到食物，达到一定分数

【**用例描述**】

1. 蛇吃到食物会变长，加分，分数达到一定的大小，但是不能进入下一关

【**用例价值**】

【**约束和限制**】

###### 3.7.3替代处理

无

#### 3.8 死亡控制

###### 3.8.1正常处理

**【用例名称】**

死亡控制

**【场景】**

Who：玩家

Where：游戏界面

When：当贪吃蛇碰触到墙壁时

**【用例描述】**

蛇头碰触到墙壁时游戏结束

**【用例价值】**

规定游戏失败条件

**【约束和限制】**

###### 3.8.2异常处理

###### 3.8.3替代处理

无

#### 3.9 暂停控制

###### 3.9.1正常处理

**【用例名称】**

暂停控制

**【场景】**

Who：玩家

Where：游戏界面

When：点击暂停按钮时

**【用例描述】**

点击暂停按钮，贪吃蛇静止不动，屏幕中间出现暂停样式

**【用例价值】**

玩家有事时可以暂停直到继续游戏

**【约束和限制】**

可能玩家无意识中点到

###### 3.9.2异常处理

无

###### 3.9.3替代处理

无

#### 3.10退出控制

###### 3.10.1 正常处理

**【用例名称】**

退出控制

【**场景**】

who：玩家

where:游戏界面

when: 玩家点击‘结束游戏’按钮。

【**用例描述**】

玩家可以通过点击‘结束游戏’按钮退出游戏。

【**用例价值**】

玩家可以退出游戏或选择重新开始游戏

【**约束和限制**】

玩家游戏进行中，或者死亡后。

###### 3.10.2异常处理

**【用例名称】**

退出控制

【**场景**】

who：玩家

where:游戏界面

when: 玩家点击‘结束游戏’按钮。

【**用例描述**】

1.玩家在游戏过程中不小心点到‘结束游戏’按钮，弹出提示框，是否结束游戏。

2.玩家选择‘是’则游戏结束，返回主界面，选择‘否’则游戏继续。

【**用例价值**】

防止玩家无意中点击‘结束游戏’而导致游戏结束，提升玩家游戏体验。

【**约束和限制】**

玩家游戏进行中，或者死亡后。

###### 3.10.3替代处理

无