Lista med Use Cases för systemet TwitterNethack

Uppgift i kursen PA1415 Programvarudesign

Datum: 6/4-17

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Author Name** | **Social Security Number** | **Thinking** | **Writing** |
| Jacob Thorstenson | 890723-0299 | 20% | 20% |
| Adam Bengtsson | 960307-0070 | 20% | 20% |
| John Andersson | 910525-4677 | 20% | 20% |
| Sara Sander | 951227-4649 | 20% | 20% |
| Rasmus Ekelund | 960206-8711 | 20% | 20% |

# Systembeskrivning

Systemet är designat för att efterlikna spelet Nethack. Nethack är ett spel där spelaren får styra en karaktär som skall söka sig genom rum i en slumpgenerad karta, vilken innehåller flera olika interaktionsmoment. Dessa interaktionsmoment kan exempelvis vara icke-spelbara karaktärer som kan utgöra hot eller bistå spelaren. Dessutom finns det föremål som kan plockas upp, kombineras och användas för att tas sig vidare i spelet. Progression sker genom att spelaren tar sig till nya nivåer där svårighetsgraden ökar. Målet är att ta sig så långt som möjligt utan att bli besegrad av spelets olika utmaningar.

Utöver den inspiration som är hämtad från spelet Nethack, har även ytterligare element lagts till. Bland dessa finns möjligheten att kunna spela i ett flerspelarläge med hjälp av internet. Dessutom har systemets slumpgenerator utformats med hjälp av det sociala mediet Twitter. Det informationsflöde som kan erhållas från olika Twitterkonton fungerar som byggstenar i den struktur som ligger bakom framställandet av kartan som spelaren rör sig i.

# Lista med Use Cases

**Use Case**

Skapa karaktär

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare skapar en karaktär i karaktärsfönstret utifrån olika klasser.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren trycker på “Skapa karaktär”-knappen. |  |
|  | 2. Systemet öppnar “Skapa karaktär”-fönstret |
| 3. Spelaren fyller i karaktärsinformationen. |  |
|  | 4. Systemet skapar karaktären utifrån den angivna informationen. |
| 5. Spelaren börjar spela spelet med sin nya karaktär. |  |

**Use Case**

Starta spel

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare trycker på en knapp för att starta en ny spelomgång.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren trycker på “Nytt spel”-knappen. |  |
|  | 2. Systemet skapa en ny spelomgång med spelarens karaktär. |
| 3. Spelarenbörjar spela spelet med sin karaktär. |  |

**Use Case**

Ansluta till en spelares spel

**Aktörer**

Spelare 1, Spelare 2, System

**Beskrivning**

En spelare ansluter till en annan spelares spel med hjälp av den andre spelarens IP-adress.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelare 1 trycker på “Anslut till annan spelare”-knappen. |  |
|  | 2. Systemet öppnar ett nytt fönster där IP-adressen ska anges. |
| 3. Spelare 1 anger Spelare 2s IP-adress. |  |
|  | 4. Systemet systemet letar reda på Spelare 2. |
|  | 5. Systemet skickar en förfrågan till Spelare 2. |
| 6. Spelare 2 accepterar. |  |
|  | 7. Systemet placerar Spelare 1 i Spelare 2s spel. |
| 8. Spelare 1 och Spelare 2 spelar tillsammans. |  |

**Use Case**

Generera karta

**Aktörer**

TwitterAPI, System

**Beskrivning**

Världskartan skapas utifrån ord funna i twitterinlägg. Icke spelbara karaktärer, fiender och föremål placeras ut i olika mängd och typer beroende på ordval funna i twitterinlägg.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. TwitterAPI tar reda på vilket ord systemet söker. |  |
|  | 2. Systemet skickar orden som ska användas för att generera världskartan. |
| 3. TwitterAPI tar reda på när, var och hur ofta orden används och skickar tillbaka till systemet. |  |
|  | 4. Systemet tar emot informationen från TwitterAPI och börjar generera världskartan. |

**Use Case**

Hantera startmeny

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare startar systemet vilket visar en startmeny med olika möjligheter.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren startar systemet. |  |
|  | 2. Systemet visar startmenyn. |
| 3. Spelaren trycker på någon av menyns knappar. |  |
|  | 4. Systemet agerar utifrån spelarens val. |

**Use Case**

Byteshandla

**Aktörer**

Spelare, Sub-system (icke-spelbar karaktär), System

**Beskrivning**

En spelare pratar med en annan spelare eller en icke-spelbar karaktär. Spelaren får ett föremål från byteshandeln. Systemet sparar föremålet spelarens kappsäck.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren interagerar med en icke-spelbar karaktär. |  |
|  | 2. Systemet informerar om byteshandel som ett möjligt val. |
|  | 3. Den icke-spelbara karaktären tar emot valuta från spelaren. |
| 4. Spelaren får önskat föremål från den icke-spelbara karaktären. | . |

**Use Case**

Använda föremål

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare använder ett föremål.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1.Spelaren väljer ett föremål i sin kappsäck som denne vill använda. |  |
|  | 2. Systemet registrerar vilket föremål spelaren vill använda. |
|  | 3. Systemet utför lämplig handling. |

**Use Case**

Använda kappsäck

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare öppnar sin kappsäck för att interagera med ett föremål.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren trycker på en knapp för att öppna kappsäcken. |  |
|  | 2. Systemet visar innehållet i kappsäcken. |
| 3. Spelaren väljer ett föremål att interagera med. |  |
|  | 4. Systemet agerar utifrån spelarens val. |

**Use Case**

Spelare dör

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare har förlorat alla sina livspoäng och dör. Spelomgången är därmed slut och karaktären raderas från systemet.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
|  | 1. Systemet märker att spelarens karaktär fått slut på livspoäng. |
|  | 2. Systemet meddelar spelaren att karaktären är död. |
|  | 3. Systemet raderar spelarens karaktär. |
|  | 4. Systemet visar startmenyn. |

**Use Case**

Hitta föremål

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare ser ett föremål på marken och plockar upp det.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
|  | 1. Systemet visar ett föremål på marken. |
| 2. Spelaren plockar upp föremålet. |  |
|  | 3. Systemet placerar föremålet i spelarens kappsäck. |

**Use Case**

Strida mot fiende

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare attackerar och blir attackerad av en icke-spelbar karaktär, vilket leder till strid mellan spelaren och den icke-spelbara karaktären.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren interagerar med en icke spelbar karaktär genom att attackera. |  |
|  | 2. Systemet minskar den icke-spelbara karaktärerens livspoäng. |
|  | 3. Systemet säger åt den icke-spelbara karaktären att attackera spelarens karaktär. |
|  | 4. Systemet minskar spelarens livspoäng. |

**Use Case**

Skapa föremål

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare kombinerar två föremål med varandra vilket skapar ett nytt föremål.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren väljer två föremål i kappsäcken. |  |
|  | 2. Systemet raderar de valda föremålen. |
|  | 3. Systemet skapar ett nytt föremål vilket är en kombination av de två föremålen. |
|  | 4. Systemet placerar det nya föremålet i spelarens kappsäck. |

**Use Case**

Förflyttning av karaktär

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare trycker på en piltangent på tangentbordet och karaktären rör sig i motsvarande riktning.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren trycker på en piltangent. |  |
|  | 2. Systemet förflyttar karaktären i motsvarande riktning.. |
|  | 3. Systemet visar förflyttningen på skärmen. |

**Use Case**

Kommunicera med andra spelare

**Aktörer**

Spelare 1, Spelare 2, System

**Beskrivning**

En spelare skriver i chatten och får ett svar av en annan spelare.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelare 1 trycker på enter. |  |
|  | 2. Systemet visar en chattruta. |
| 3. Spelare 1 skriver ”Hej” i chatten och trycker på enter. |  |
|  | 4. Systemet visar Spelare 1:s användarnamn tillsammans med meddelandet i chatten på båda spelarnas skärmar. |
| 5. Spelare 2 skriver ”Hallå” i chatten och trycker på enter. |  |
|  | 6. Systemet visar Spelare 2:s användarnamn tillsammans med det nya meddelandet, under det gamla meddelandet. |

**Use Case**

Interagera med icke-spelbar karaktär

**Aktörer**

Spelare, System

**Beskrivning**

En spelare interagerar med en icke-spelbar karaktär.

**Huvudsakligt händelseflöde**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktör** | **System** |
| 1. Spelaren förflyttar sin karaktär så att den befinner sig så nära en icke-spelbar karaktär som krävs för att interaktion skall kunna påbörjas. |  |
| 2. Spelaren väljer en interaktion. | . |
|  | 3. Systemet bestämmer hur den icke-spelbara karaktären ska reagera. |
|  | 4. Den icke-spelbara karaktären agerar utifrån systemets instruktioner. |