



# 系 統 分 析 與 設 計

## Systems Analysis And Design

---

第十組 - 英雄聯盟：激鬥峽谷

# 目錄

## CONTENTS

01

Use Case Diagram

02

Use Case Description

03

Video

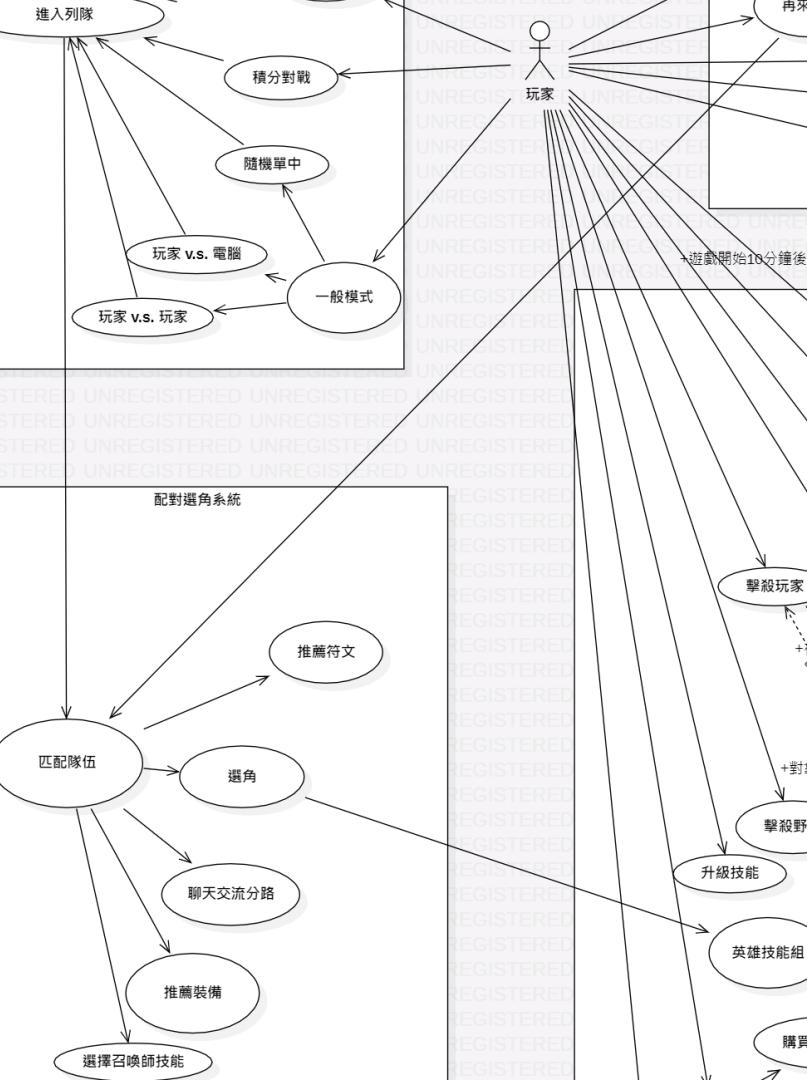


# 配對選角系統

✓ 今天要玩哪個角色？

# Use Case Diagram

## 配對選角系統



# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 匹配隊伍	<b>ID:</b> 1.1
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 十個玩家經由連線匹配成兩個五人隊伍	
<b>Trigger:</b> 玩家決定好遊戲模式後，按下「遊戲開始」選項	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 選角、聊天交流、推薦裝備、選擇召喚師技能、推薦符文、再來一局、進入列隊 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 在網路連線穩定下，玩家決定好遊戲模式後，按下「遊戲開始」選項，即可進入匹配隊伍 2. 按下開始選項並選擇遊戲模式後，即可進入匹配隊伍	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 選角	<b>ID:</b> 1.2
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 十個玩家匹配隊伍後，開始選擇自己想使用的角色	
<b>Trigger:</b> 「匹配隊伍」成功	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 匹配隊伍 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 匹配隊伍完成後，進入選角畫面 2. 玩家根據喜好與隊伍需求由「玩家可選角色」中選擇角色	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 聊天交流	<b>ID:</b> 1.3
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 彼此交流分路、位置	
<b>Trigger:</b> 「匹配隊伍」成功	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 匹配隊伍 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 匹配隊伍完成後，進入選角畫面 2. 同隊伍玩家間使用聊天功能進行交流與戰術討論	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 推薦裝備	<b>ID:</b> 1.4
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 遊戲系統根據角色推薦出戰裝備	
<b>Trigger:</b> 「匹配隊伍」成功	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 匹配隊伍 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 匹配隊伍完成後，遊戲系統根據角色推薦出戰裝備 2. 玩家於此時選擇想使用的推薦裝備配套	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 選擇召喚師技能	<b>ID:</b> 1.5
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 選擇想攜帶的兩種召喚師技能	
<b>Trigger:</b> 「匹配隊伍」成功	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 匹配隊伍 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 匹配隊伍完成後，遊戲系統根據角色推薦召喚師技能 2. 玩家於此時選擇想要攜帶的兩種召喚師技能	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 推薦符文	<b>ID:</b> 1.6
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 遊戲系統根據角色推薦符文	
<b>Trigger:</b> 「匹配隊伍」成功	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 匹配隊伍 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 匹配隊伍完成後，遊戲系統根據角色推薦符文 2. 玩家於此時選擇想使用的推薦裝備配套	

# Video



點我觀看

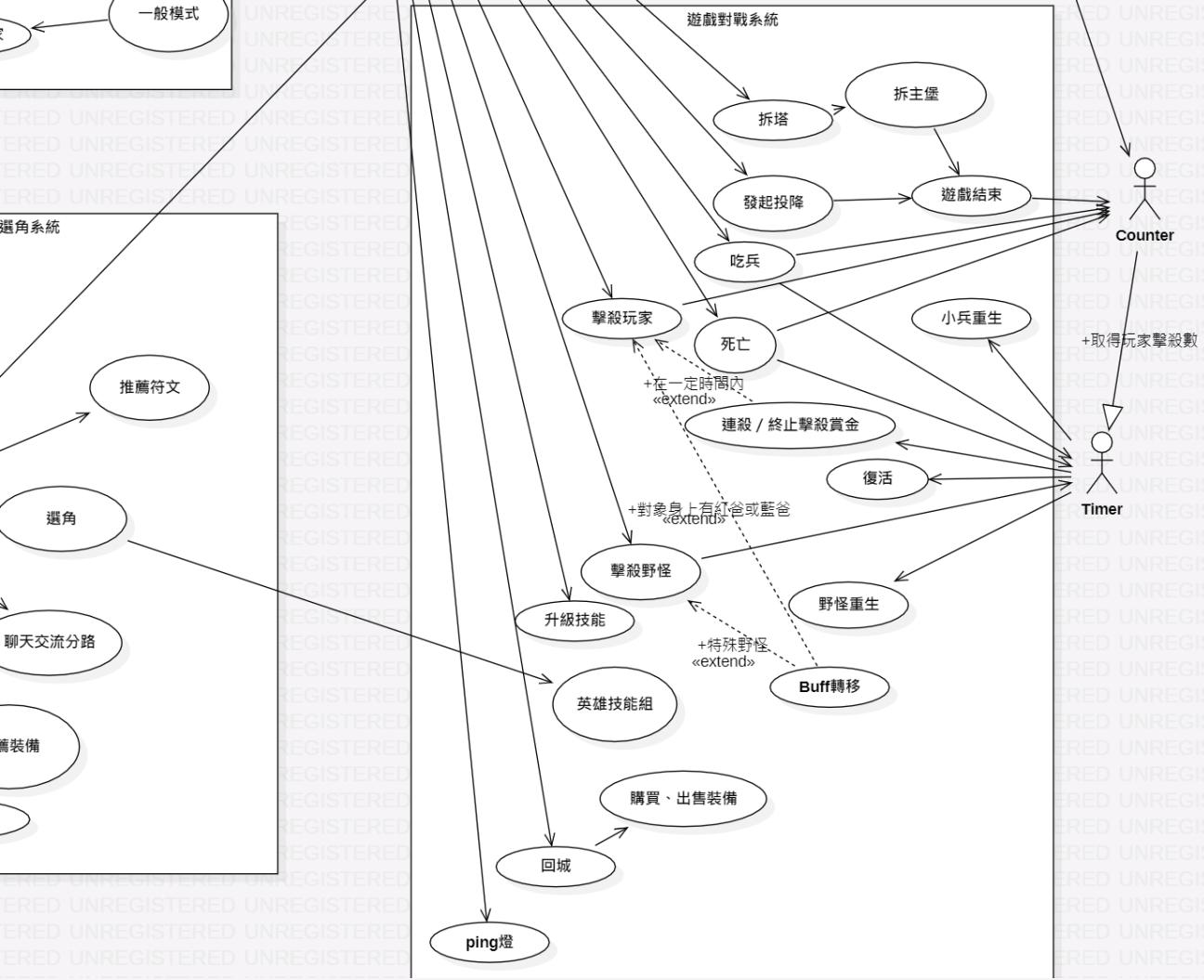


# 遊戲對戰系統

✓ 热血開戰！

# Use Case Diagram

## 遊戲對戰系統



# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 拆塔	<b>ID:</b> 2.1
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 拆除敵方隊伍的防禦塔	
<b>Trigger:</b> 遊戲開始，雙方小兵皆出動後	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 拆主堡 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 一局遊戲開始，雙方小兵皆出動 2. 在自身不被防禦塔傷害的前提下，拆除對方的防禦塔	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 拆主堡	<b>ID:</b> 2.2
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 摧毀對方主堡	
<b>Trigger:</b> 至少拆除上、中、下路其中一條的所有防禦塔後	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 拆塔、遊戲結束 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家至少拆除上、中、下路其中一條的所有防禦塔 2. 摧毀對方主堡以取得勝利	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 擊殺玩家	<b>ID:</b> 2.3
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家進行發動技能或普通攻擊以擊倒對方	
<b>Trigger:</b> 對方玩家的血條降為0	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 連殺/終止擊殺賞金、 Buff 轉移 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家進行普通攻擊或發動角色技能攻擊對方 2. 對方受到攻擊而使血條降為0，即進入死亡狀態，完成一次擊殺玩家	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 擊殺野怪	<b>ID:</b> 2.4
<b>Primary Actor:</b> 玩家、Timer	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家進行發動技能或普通攻擊以擊倒遊戲中的野怪	
<b>Trigger:</b> 野怪的血條降為0	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> Buff 轉移 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家進行普通攻擊或發動角色技能攻擊野怪 2. 野怪受到攻擊而使血條降為0，即進入死亡狀態，完成一次擊殺野怪	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> Buff 轉移	<b>ID:</b> 2.5
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 將野怪或玩家身上的所有Buff轉移到擊殺者身上	
<b>Trigger:</b> 擊殺身上帶有紅buff或藍buff的野怪或玩家	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> 擊殺野怪、擊殺玩家 <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 擊殺玩家或野怪後檢查是否有Buff 2. 將所有Buff的效果移動到擊殺的玩家身上	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 升級技能	<b>ID:</b> 2.6
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家隨等級上升能夠升級其角色技能	
<b>Trigger:</b> 角色等級升等	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 透過擊殺玩家、拆塔、吃兵、擊殺野怪獲得經驗值 2. 足夠的經驗值使角色等級升等，每升等一級能升級一種角色技能	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> Ping燈	<b>ID:</b> 2.7
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家使用Ping燈以告知、警示隊友	
<b>Trigger:</b> 點擊Ping燈按鍵，分別有「撤退」、「開戰」與「趕路中」	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. Ping燈共分成「撤退」、「開戰」與「趕路中」，玩家根據遊戲情況點擊適合的選項鍵以告知、警示隊友	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 回城	<b>ID:</b> 2.8
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家透過回城鍵回到自己方的堡壘	
<b>Trigger:</b> 點擊回城鍵	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 購買、出售裝備 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家點擊回城鍵後，回到自己方的堡壘 2. 在自己方的堡壘中，回復角色血條與魔法值或是購買、出售裝備	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 購買、出售裝備	<b>ID:</b> 2.9
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家在自己方堡壘購買、出售角色裝備	
<b>Trigger:</b> 點擊回城鍵	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> 檢查金錢餘額 <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家點擊回城鍵後，回到自己方的堡壘 2. 玩家根據金錢餘額與遊戲開始前選擇的購買裝備配套購買、出售裝備	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 吃兵	<b>ID:</b> 2.10
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家進行發動技能或普通攻擊以擊倒敵方小兵	
<b>Trigger:</b> 小兵血條降為0	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家進行普通攻擊或發動角色技能攻擊小兵 2. 敵方小兵受到攻擊而使血條降為0，即進入死亡狀態，完成一次吃兵	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 發起投降	<b>ID:</b> 2.11
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家發起投降投票	
<b>Trigger:</b> 同隊伍玩家判斷戰局處在劣勢，欲投降時	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 遊戲結束 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 同隊伍玩家判斷戰局處在劣勢，欲投降時，其中一個玩家點選投降鍵發起投票 2. 投降同意票達四人以上後即直接失敗，對方勝利，遊戲結束；若投降同意票未達四人，則遊戲繼續，且十分鐘以內不可再發起一次投票	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 遊戲結束	<b>ID:</b> 2.12
<b>Primary Actor:</b> 玩家、Counter	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 達成其中一方主堡摧毀或達投降同意門檻的條件，一局遊戲結束	
<b>Trigger:</b> 其中一方主堡摧毀，或其中一方發起投降投票後達投降同意門檻	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 拆主堡、投降 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 其中一方主堡摧毀，或其中一方發起投降投票後達投降同意門檻後，遊戲結束	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 英雄技能組	<b>ID:</b> 2.13
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 每個英雄（角色）有一組獨特的技能組，有各自特別的功能	
<b>Trigger:</b> 玩家選好角色	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 選角 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 選擇一個英雄人物後，導向其對應的技能組	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 死亡	<b>ID:</b> 2.14
<b>Primary Actor:</b> 玩家、Timer、Counter	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家操控之角色進入死亡狀態	
<b>Trigger:</b> 玩家操控之角色血條降為0	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 受到來自玩家、防禦塔、小兵或野怪的攻擊後，角色生命值降為0既進入死亡狀態	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 復活	<b>ID:</b> 2.15
<b>Primary Actor:</b> Timer	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家操控之角色進入死亡狀態一定時間後復活	
<b>Trigger:</b> 玩家操控之角色死亡後達一定時間	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 角色死亡後根據等級開始倒數計時 2. 倒數計時完畢後於重生點復活	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 連殺/終止擊殺賞金	<b>ID:</b> 2.16
<b>Primary Actor:</b> Timer	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 在短時間內連續擊殺者，或是擊殺前者，可得到賞金	
<b>Trigger:</b> 30秒內連續擊殺多名敵方玩家(擊殺一名即開始倒數，擊殺下一個即刷新Timer)，且被擊殺者仍未復活，或是擊殺前者	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> 擊殺玩家 <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 30秒內擊殺第二位玩家 2. 獲得賞金，Timer重置 3. 重複上述1、2點	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 小兵重生	<b>ID:</b> 2.17
<b>Primary Actor:</b> Timer	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 遊戲兩方堡壘定時生成小兵	
<b>Trigger:</b> 距離上次堡壘生成小兵後達一定時間	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 於遊戲開始開始65秒後生成首批小兵 2. Timer倒數計時30秒 3. 生成新的一波小兵 4. 重複上述2、3點	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 野怪重生	<b>ID:</b> 2.18
<b>Primary Actor:</b> Timer	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 遊戲地圖上定時生成野怪	
<b>Trigger:</b> 距離上次地圖生成野怪後達一定時間	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 於遊戲開始一段時間(各野怪不同)後，生成野怪 2. 野怪被玩家擊殺 3. Timer開始倒數計時一段時間(各野怪不同) 4. 生成新的野怪 5. 重複上述2、3、4點	

# Video



點我觀看

# Video



點我觀看

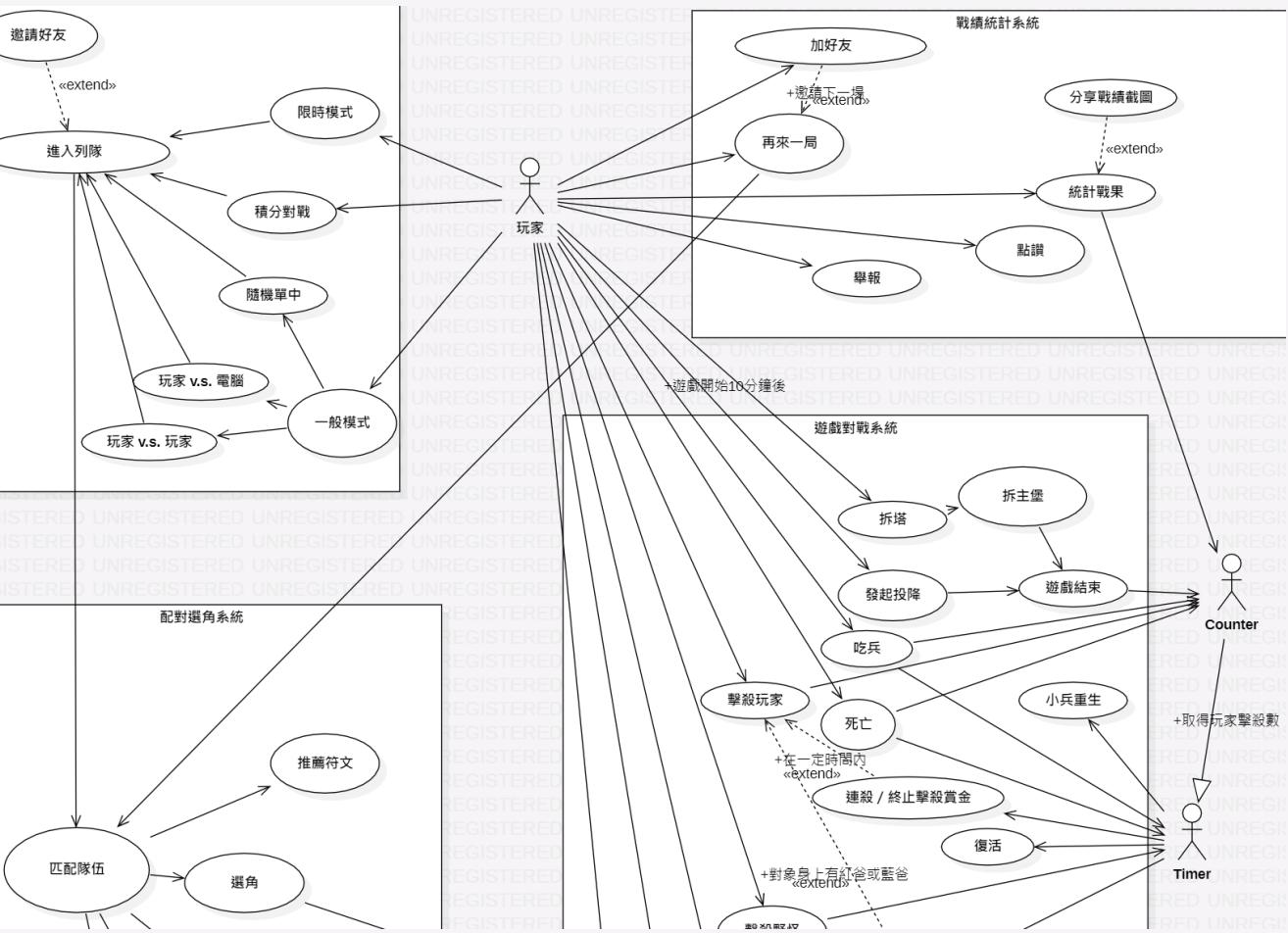


# 戰績統計系統

✓ 誰在Carry ?

# Use Case Diagram

## 戰績統計系統



# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 點讚	<b>ID:</b> 3.1
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家對同隊伍玩家點讚	
<b>Trigger:</b> 遊戲結束後，玩家欲表示對同隊伍玩家的表現讚賞時	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 兩隊其中一方主堡被摧毀，遊戲結束 2. 遊戲結束後，玩家欲表示對同隊伍玩家的表現讚賞時，進行點讚	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 加好友/邀請下一場	<b>ID:</b> 3.2
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家對玩家發送好友邀請，並在此選擇是否邀請其他玩家再來一局遊戲	
<b>Trigger:</b> 遊戲結束後，玩家欲加玩家為好友，或是欲邀請玩家再來一局遊戲時	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> 再來一局 <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 兩隊其中一方主堡被摧毀，遊戲結束 2. 遊戲結束後，玩家對玩家發送好友邀請 3. 對方玩家可以拒絕或同意邀請	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 舉報	<b>ID:</b> 3.3
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家舉報同一局遊戲的任一玩家	
<b>Trigger:</b> 遊戲結束後，玩家欲舉報同一局遊戲的任一玩家時	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 兩隊其中一方主堡被摧毀，遊戲結束 2. 遊戲結束後，玩家針對同一局遊戲的任一玩家的不當行為作舉報動作 3. 填寫、送出舉報表單後，遊戲官方收到表單後處理、採取動作	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 統計戰果	<b>ID:</b> 3.4
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 系統呈現此場遊戲的詳細數據報表給玩家觀看	
<b>Trigger:</b> 遊戲結束後，玩家欲觀看統計戰果報表，點選統計戰果鍵時	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 分享戰績成果 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 兩隊其中一方主堡被摧毀，遊戲結束 2. 遊戲結束後，玩家欲觀看統計戰果報表，點選統計戰果鍵 3. 系統會呈現此場遊戲的詳細數據報表給玩家觀看，玩家能分享戰績至社群網站	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 分享戰績成果	<b>ID:</b> 3.5
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家分享此場遊戲中自己的統計戰果報表到社群網站上	
<b>Trigger:</b> 玩家觀看統計戰果報表後，點選分享戰績成果鍵時	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> 統計戰果 <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 遊戲結束後，玩家欲觀看統計戰果報表，點選統計戰果鍵 2. 系統會呈現此場遊戲的詳細數據報表給玩家觀看，玩家點選分享戰績鍵，即將報表分享至社群網站上	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 再來一局	<b>ID:</b> 3.6
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家以相同的遊戲模式再玩一局遊戲	
<b>Trigger:</b> 遊戲結束後，玩家欲再玩一局相同模式的遊戲	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 匹配隊伍、加好友/邀請下一場 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 遊戲結束後，玩家欲再玩一局相同模式的遊戲，點選再玩一局鍵 2. 玩家將會回到「匹配隊伍」的Use-Case，重新匹配一次隊伍	

玩家 VS 玩家

戰敗 11 28

## 實機展示 - 戰績統計系統

Muse 14	3 7 2 13,141	肥嘟嘟大肥豬 15	14 3 3 17,971
今彩539 12	0 7 4 8,773	Rayzhou 14	2 0 10 13,685
艾爾啦 14	4 3 2 13,039	Eason一聲 14	5 2 10 12,902
漿糊走跳的耗子 13	2 4 3 11,451	94愛搞事 13	3 2 14 12,491
飛天蟑螂 13	2 8 1 9,250	恭喜升至等級 18 ! 獲得了新物品藍色結晶粉末 !	4 4 10 13,673

在下一個頁面有檢舉、加好友、查看數據等功能

再來一場

點我觀看

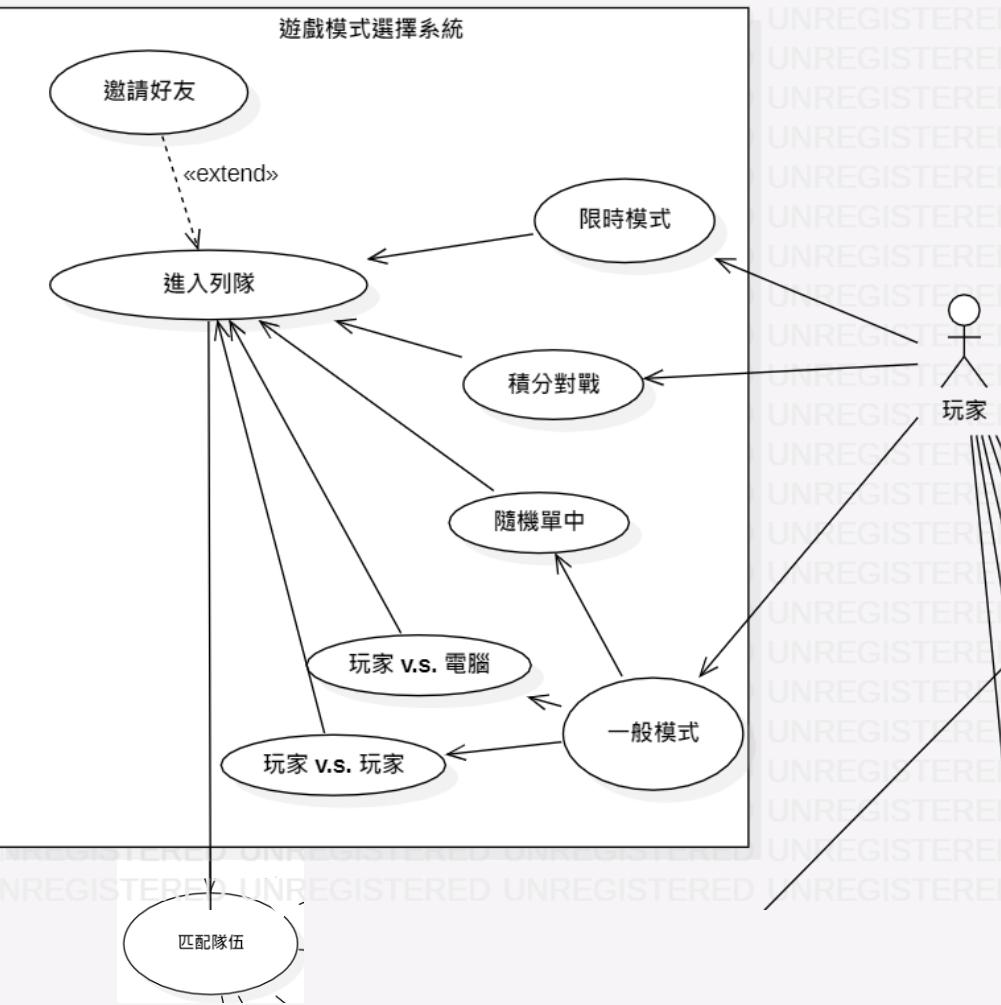


# 遊戲模式選擇系統

✓ 要玩什麼呢？

# Use Case Diagram

## 遊戲模式選擇系統



# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 一般模式	<b>ID:</b> 4.1
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家進行傳統的對戰遊戲模式	
<b>Trigger:</b> 點選遊戲面板中的「一般模式」鍵	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 隨機單中、玩家v.s.電腦、玩家v.s.玩家 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家點選遊戲面板中的「一般模式」鍵 2. 玩家在此選擇隨機單中、玩家v.s.電腦或是玩家v.s.玩家的遊戲模式	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 積分對戰	<b>ID:</b> 4.2
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 相近「積分牌位」的玩家進行傳統的對戰遊戲模式，敵方為實際玩家組成的隊伍，且每次對戰後紀錄的積分將會影響到玩家之牌位升降	
<b>Trigger:</b> 點選遊戲面板中的「積分對戰」鍵	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 進入列隊 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家點選遊戲面板中的「積分對戰」鍵 2. 進入列隊，等待匹配隊伍	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 限時模式	<b>ID:</b> 4.3
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家以限時模式進行遊戲，限時模式中的冷卻時間減少80%，技能不耗魔，玩家操控之角色全為隨機	
<b>Trigger:</b> 點選遊戲面板中的「限時模式」鍵	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 進入列隊 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家點選遊戲面板中的「限時模式」鍵 2. 進入列隊，等待匹配隊伍	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 玩家 V.S. 玩家	<b>ID:</b> 4.4
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家進行傳統的對戰遊戲模式，敵方為實際玩家組成的隊伍	
<b>Trigger:</b> 點選遊戲面板中的「玩家 V.S. 玩家」	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 一般模式、進入列隊 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家點選遊戲面板中的「玩家 V.S. 玩家」鍵 2. 進入列隊，等待匹配隊伍	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 玩家 V.S. 電腦	<b>ID:</b> 4.5
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家進行傳統的對戰遊戲模式，敵方為電腦操控之角色組成的隊伍	
<b>Trigger:</b> 點選遊戲面板中的「玩家 V.S. 電腦」鍵	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 一般模式、進入列隊 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家點選遊戲面板中的「玩家 V.S. 電腦」鍵 2. 進入列隊，等待匹配隊伍	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 隨機單中	<b>ID:</b> 4.6
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家進行遊戲地圖只有「中路」的對戰遊戲模式，且玩家不能自己選擇角色，角色為隨機	
<b>Trigger:</b> 點選遊戲面板中的「隨機單中」鍵	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 一般模式、進入列隊 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家點選遊戲面板中的「隨機單中」鍵 2. 進入列隊，等待匹配隊伍	

# Use Case Description

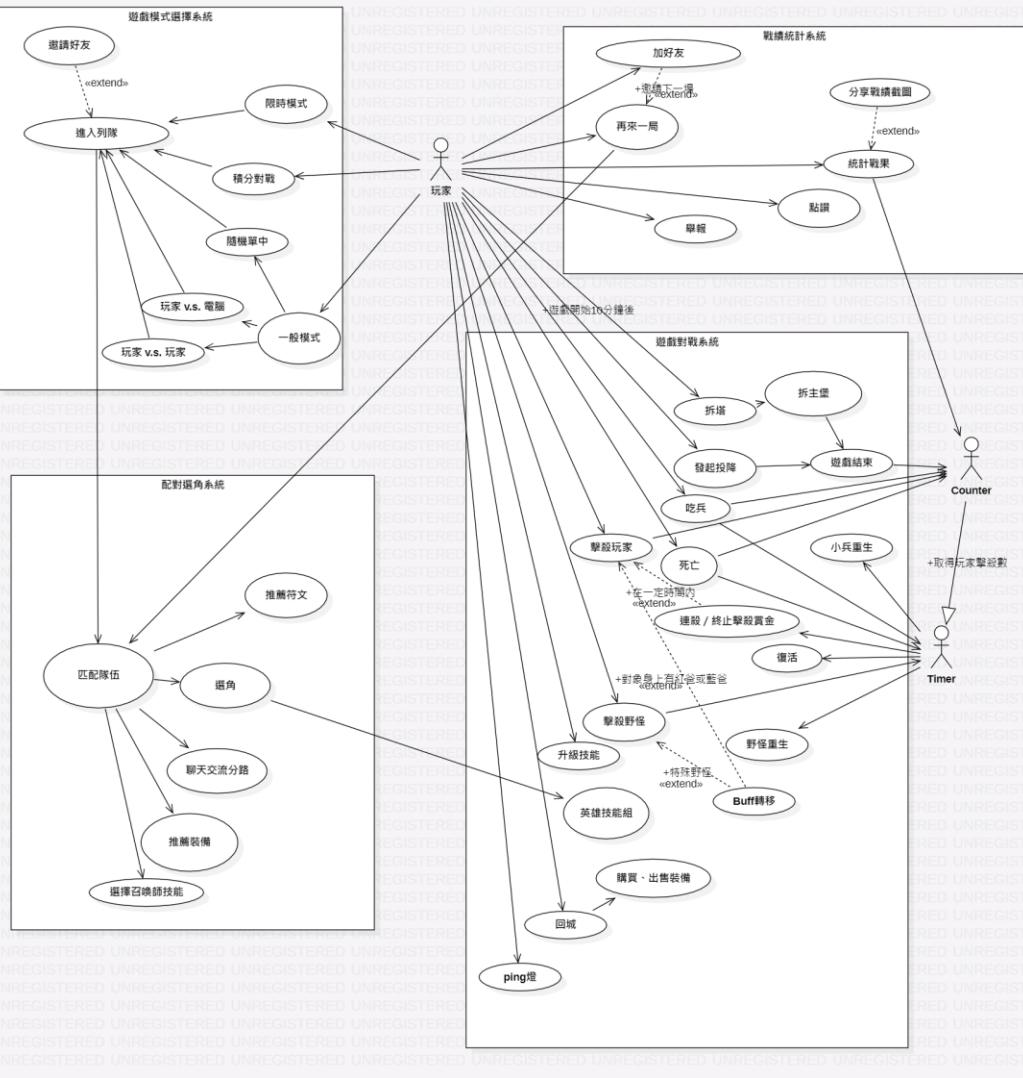
<b>Use Case Name:</b> 進入列隊	<b>ID:</b> 4.7
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家在選擇遊戲模式後進入列隊等待匹配隊伍	
<b>Trigger:</b> 選擇完遊戲模式	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> 邀請好友、匹配隊伍 <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> none <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家在選擇遊戲模式後進入列隊 2. 匹配隊伍完成後，即可進入遊戲選角	

# Use Case Description

<b>Use Case Name:</b> 邀請好友	<b>ID:</b> 4.8
<b>Primary Actor:</b> 玩家	<b>Use Case Type:</b> Detailed, Essential
<b>Brief Description:</b> 玩家在進入列隊前邀請好友一起匹配隊伍	
<b>Trigger:</b> 玩家遊戲前欲邀請好友加入遊戲	
<b>Relationships:</b> <b>Association:</b> none <b>Include:</b> none <b>Extend:</b> 進入列隊 <b>Generalization:</b> none	
<b>Normal Flow of Events:</b> 1. 玩家在進入列隊前邀請好友一起匹配隊伍 2. 好友可以同意或拒絕邀請	

# Use Case Diagram

## 完整版





謝 謝 聆 聽  
THANK YOU FOR WATCHING