

---

清华大学

---

**Survivor** 之新东方客栈  
用例描述文档

版本 1.0

Use Case Specificatioof Survivor New Oriental Inn	版本： V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期： 2007 年 4 月 19 日
Quartet_分析模型.doc	

## Revision

Date	Version	Description	Author
2007 年 4 月 19 日	1.0	新东方客栈（New Oriental Inn） 用例描述文档	Quartet 小组

Use Case Specificatioof Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 4 月 19 日
Quartet_分析模型.doc	

## 目 录

1. 用例概述	1
1.1 用例图	1
1.2 用例一览	2
2. 用例详细描述	3
2.1 初始化游戏	3
2.2 退出游戏	4
2.3 完成游戏	5
2.4 设置属性	5
2.5 移动玩家	6
2.6 查看相邻区域	6
2.7 打斗	7
2.8 移动到其他区域	7
2.9 随机移动到其他区域	8
2.10 拾取礼物	8
2.11 查看属性	9
2.12 保存游戏	9
2.13 加载游戏	10
2.14 买券	10
2.15 玩 GRE 游戏	10
2.16 玩少儿泡泡游戏	11

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

## 1. 用例概述

### 1.1 用例图

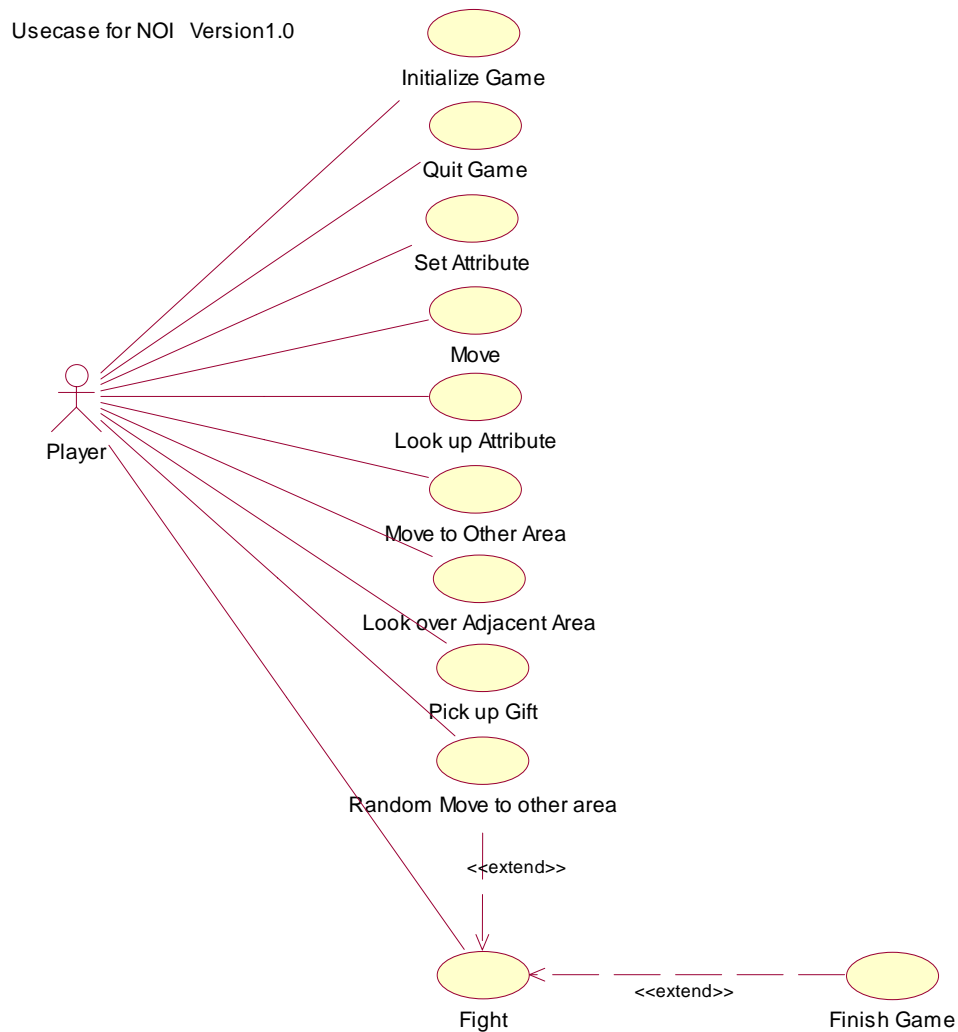


图 1 1.0 版本用例图

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

Usecase for NOI Version2.0

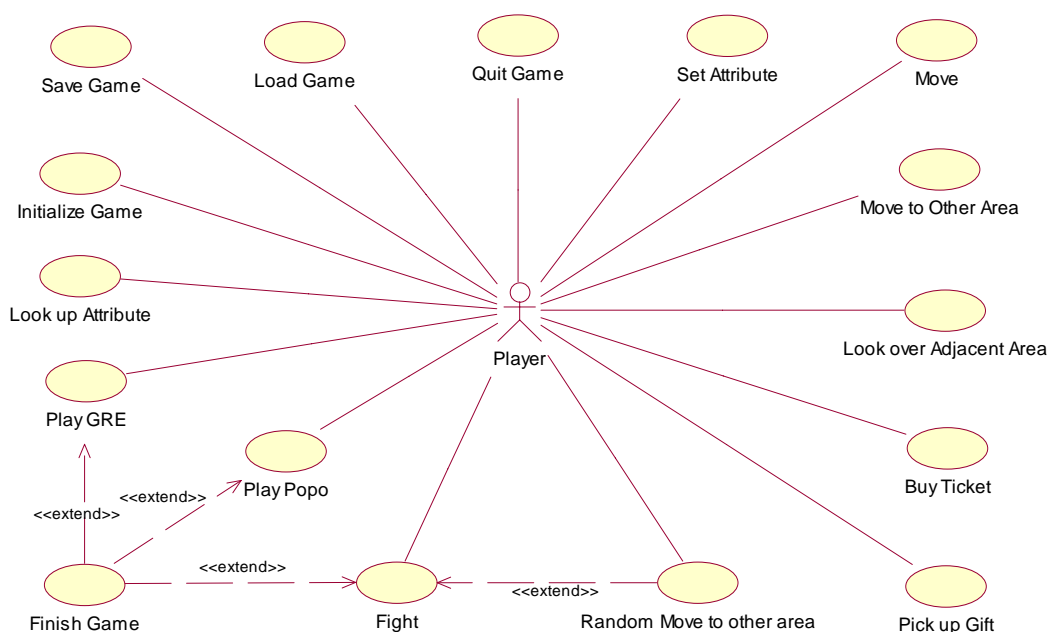


图 2 2.0 版本用例图

## 1.2 用例一览

表 1 Actor 一览表

Actor	中文名称	可选操作
Player	玩家	初始化游戏，加载保存游戏，退出游戏，设置属性，移动，买券，拾取礼物，打斗，玩迷你游戏等

表 2 用例一览表

用例标识符	优先级	Use Case	中文名称	简要用例描述
UC01	1	Initialize Game	初始化游戏	完成人物选择和属性分配的初始化操作
UC02	1	Quit Game	退出游戏	退出当前游戏，回到主菜单
UC03	1	Finish Game	完成游戏	游戏的成功或失败条件满足时，显示游戏结局
UC04	1	Set Attribute	设置属性	用户可以在自己的卧室中重新调整自己的属性分配
UC05	1	Move	移动	玩家人物可以在区域内和区域间随意走动
UC06	1	Look over Adjacent Area	察看相邻区域	玩家人物可以在门、通道和楼梯的附近查看相邻区域中的人物

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

UC07	1	Fight	打斗	玩家人物和电脑人物距离小于 100px 时便发生打斗
UC08	1	Move to Other Area	移动到其它区域	玩家人物处于门、通道和楼梯的附近时, 可以从一个区域移动到另外一个区域
UC09	1	Random Move to Other Area	随机移动到其它区域	当玩家人物在一个房间内持续停留超过 30s 时, 会被随机移动到其它区域
UC10	1	Pick up Gift	拾取礼物	玩家人物可以拾取厨房和院子随机出现的礼物
UC11	1	Look up Attribute	查看属性	玩家人物可以在游戏过程中查看自己的属性
UC12	2	Save Game	保存游戏	玩家可以保存当前游戏状态, 以便以后继续游戏
UC13	2	Load Game	加载游戏	玩家可以加载以前保存的游戏状态, 继续游戏
UC14	2	Buy Tickets	买券	玩家可以在密室中购买游戏券, 去俞敏洪卧室玩小游戏提升自己的能力
UC15	2	Play GRE	玩 GRE 游戏	GRE 小游戏需要玩家在规定的时间内尽量拼写出尽可能多的单词, 以获得属性奖励
UC16	2	Play Popo	玩少儿泡泡游戏	少儿泡泡游戏需要玩家在规定的时间内指挥小企鹅挖出埋在冰面下的宝石, 以获得属性奖励

表 3 优先级说明

优先级	优先级名称	优先级描述
1	基本的	1.0 版本必须实现的功能
2	希望的	1.0 版本争取实现的功能, 可以留至 2.0 版本实现
3	可选的	1.0 版本暂不实现的功能, 但要留下相应的实现接口以便后续版本实现

## 2. 用例详细描述

### 2.1 初始化游戏

用例名称	初始化游戏 (Initialize Game)
标识符	UC01
用例描述	游戏开始前, 用户需要选择玩家人物和电脑人物, 并为玩家人物分配属性, 之后便可开始游戏。
参与者	玩家 (Player)
优先级	1
状态	审查通过

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

前置条件	玩家选择开始游戏
后置条件	初始化游戏成功, 游戏开始。
基本操作流程	1.用户选择开始游戏 2.系统弹出一个画面, 上面有若干游戏人物和电脑人物供玩家选择(默认都是 1 号), 同时玩家还可以给游戏人物和电脑人物起名字。 3.用户确认后, 进入属性分配界面, 列出了游戏人物的 5 个属性的分配情况(默认都是 20), 玩家可以修改游戏人物的属性分配。 4.用户确认, 开始游戏。
可选操作流程	2b.用户不选择人物或不给人物起名字, 使用系统默认值。 3b.用户取消人物选择, 返回主界面。 3c.用户不修改游戏人物的属性, 使用系统默认值。 4b.用户输入的属性值总和大于 100 或者某些属性值小于 0, 属性分配失败, 提醒用户重新输入属性值。
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	杜龙志,定义基本操作流程,2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 杜龙志, 修改基本操作流程, 2007-4-21 杜龙志, 修改基本操作流程, 2007-4-22 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

## 2.2 退出游戏

用例名称	退出游戏(Quit Game)
标识符	UC02
用例描述	这个用例允许用户选择退出当前游戏, 回到主菜单
参与者	玩家(Player)
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	玩家当前不在玩小游戏
后置条件	用户成功退出游戏, 返回游戏主界面
基本操作流程	1.用户选择退出游戏。 2.退出当前游戏, 返回主界面, 游戏信息不被保存。
可选操作流程	无
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	杜龙志,定义基本操作流程,2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 杜龙志, 修改基本操作流程, 2007-4-21 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

## 2.3 完成游戏

用例名称	完成游戏(Finish Game)
标识符	UC03
用例描述	当成功/失败条件满足时, 显示游戏结局
参与者	玩家人物(Player)
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	打斗后一方生命值<=0, 或小游戏成功 10 次
后置条件	游戏结束
基本操作流程	1a. 电脑人物生命值<=0, 显示“新东方不败”结局 1b. 玩家人物生命值<=0 或电脑人物小游戏成功 10 次, 显示“俞夫人暴怒”结局 1c. 玩家“GRE 单词”成功 10 次, 显示“飞跃重洋”结局 1d. 玩家“少儿泡泡”成功 10 次, 显示“牛宝宝”结局 2. 用户确认, 系统显示主菜单
可选操作流程	2b 玩家选择重新开始游戏
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	玩 GRE 游戏(Play GRE), 玩少儿泡泡游戏(Play Popo), 打斗 (Fight)
修改历史记录	杜龙志,定义基本操作流程,2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

## 2.4 设置属性

用例名称	设置属性 (Set Attribute)
标识符	UC04
用例描述	这个用例允许用户在自己的卧室设置自己的属性
参与者	玩家 (Player)
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	玩家在自己的卧室中
后置条件	用例成功结束, 玩家属性被重新设置。
基本操作流程	1. 玩家选择设置属性。 2. 系统显示玩家的属性, 包括耐力、防御、攻击、勇气、智力。 3. 玩家重新分配属性值, 总属性值不变。 4. 玩家确认, 系统保存修改过的属性值。
可选操作流程	3b.玩家取消设置, 用例退出, 系统不保存修改过的属性 4b.系统验证属性分配有误, 提示用户重新输入, 返回 2
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	姜馥, 定义基本操作流程, 2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 姜馥, 修改基本操作流程, 2007-4-23 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25



Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

## 2.5 移动玩家

用例名称	移动玩家(Move Player)
标识符	UC05
用例描述	当玩家不在玩小游戏时,可以在区域内或区域间移动
参与者	玩家人物(Player)
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	玩家不在玩小游戏
后置条件	人物移动到玩家制定的地方
基本操作流程	1.用户点击想要移动到地方 2.玩家人物移动到用户所点击地点
可选操作流程	2b.用户点击地方不可达或无效,玩家人物不移动, 系统弹出消息, 提醒用户所点击地方不可达或无效
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	杜龙志,定义基本操作流程,2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 杜龙志, 修改基本操作流程, 2007-4-21 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

## 2.6 查看相邻区域

用例名称	察看相邻区域 (Look over Adjacent Area)
标识符	UC06
用例描述	这个用例允许玩家在门、密道、楼梯的附近察看相邻区域里的人物
参与者	玩家 (Player)
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	玩家在门、通道、楼梯的附近 (100px 以内)
后置条件	用例成功结束, 系统显示相邻区域的人物情况
基本操作流程	1. 玩家在门、通道、楼梯的附近选择显示隔壁区域的人物。 2. 系统显示相邻区域有无人物。
可选操作流程	无
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	姜馥, 定义基本操作流程, 2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 姜馥, 修改基本操作流程, 2007-4-23 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

## 2.7 打斗

用例名称	打斗(Fight)
标识符	UC07
用例描述	这个用例描述人物遭遇战
参与者	玩家人物
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	玩家人物和外部人物之间距离小于 100px
后置条件	玩家人物属性改变
基本操作流程	1. 玩家人物和外部人物距离小于 100px 2. 交战。比较打斗发生的房间属性，无属性房间比较总生命力。属性高的一方属性值不改变，属性低的一方该房间属性减去双方属性差值的一半，若不够则依次减去最大属性。 3. 界面显示详细交战结果，包括双方打斗前后的属性分配情况，战败方被扔到的区域等。 4. 输方移动到非俞敏洪卧室和非打斗区域的其它区域。
可选操作流程	4b. 若输方生命值小于等于 0，进入用例 10: 完成游戏 (Finish Game)
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	杜龙志, 定义基本操作流程, 2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 杜龙志, 修改基本操作流程 2007-4-21 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

## 2.8 移动到其他区域

用例名称	移动到其它区域 (Move to Other Area)
标识符	UC08
用例描述	这个用例允许玩家通过门、密道、楼梯、快速传送进入另一个区域
参与者	玩家 (Player)
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	玩家在门、通道、楼梯、快速传送附近 (100px 以内)
后置条件	用例成功结束，玩家进入另一个区域
基本操作流程	1. 玩家选择门、密道、楼梯或快速传送通道 2. 玩家进入另一个区域
可选操作流程	1b. 玩家选择快速传送通道但不持有两张券，传送失败。 1c. 玩家试图进入俞敏洪卧室但不持有券，进入失败。
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	姜馥, 定义基本操作流程, 2007-4-19 日 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 姜馥, 修改基本操作流程, 2007-4-23

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

## 2.9 随机移动到其他区域

用例名称	随机移动到其它区域 (Random Move to Other Area)
标识符	UC09
用例描述	执行这个用例会把玩家人物随机扔到其它区域.
参与者	玩家(Player)
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	玩家不在玩小游戏,且在某个区域内滞留时间超过 30s; 或玩家战败
后置条件	玩家移动到其它区域
基本操作流程	1. 系统随机决定玩家要去的区域 2. 玩家人物移动到该区域
可选操作流程	1b. 用转盘形式呈现随机决定过程和结果 2b. 玩家人物移动到俞敏洪卧室,被俞夫人痛揍一顿,属性随机减去 5 个点,随后被扔到走廊上.
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	打斗(Fight)
修改历史记录	杜龙志,定义基本流程,2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

## 2.10 拾取礼物

用例名称	拾取礼物(Pick up Gift)
标识符	UC10
用例描述	这个用例允许玩家人物拾取在厨房和院子里随机出现的礼物
参与者	玩家人物(Player)
优先级	1
状态	审查通过
前置条件	院子出现鸡蛋或厨房出现包子
后置条件	玩家人物拾取鸡蛋或包子,相应属性增加
基本操作流程	1.院子或厨房出现礼品 (平均每隔 30s)。 2.玩家人物走近礼品,距离小于 100px 时,选择拾取礼品。 3.玩家人物获取属性奖励 (包子: 耐力+3, 攻击+2; 鸡蛋: 智力+3, 勇气+2), 相应礼品消失。
可选操作流程	2b.礼品出现 20s 内玩家人物没有拾取,礼品消失 3b.奖励后属性总和超过 100, 取消超过 100 的部分
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	杜龙志,定义基本操作流程,2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 杜龙志, 修改基本操作流程, 2007-4-21 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

## 2.11 查看属性

用例名称	查看属性(Look up Attribute)
标识符	UC11
用例描述	玩家可以在游戏过程中查看人物的属性分配情况
参与者	玩家 (Player)
优先级	2
状态	审查通过
前置条件	玩家当前不在玩小游戏且不处于打斗状态
后置条件	界面显示玩家当前的各项属性分配情况
基本操作流程	1. 玩家选择查看属性 2. 界面显示玩家当前各项属性分配的具体情况
可选操作流程	无
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	杜龙志, 定义基本操作流程, 2007-4-25 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

## 2.12 保存游戏

用例名称	保存游戏 (Save Game)
标识符	UC12
用例描述	这个用例允许玩家保存游戏当前状态, 仅在玩家做小游戏时不能执行该用例。
参与者	玩家 (Player)
优先级	2
状态	审查通过
前置条件	玩家在游戏之中且玩家不在玩小游戏。
后置条件	用例成功结束, 系统保存当前游戏的状态。
基本操作流程	3. 玩家选择保存游戏。 4. 系统保存当前游戏状态 (玩家和外部人物的位置、属性、拥有游戏券的信息等)。 5. 系统提示用户当前游戏状态保存成功, 弹出对话框询问用户是否继续游戏。 6. 用户选择继续游戏, 游戏继续进行。
可选操作流程	4b. 用户选择退出游戏, 返回主界面。
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	姜骥, 定义基本操作流程, 2007 年 4 月 19 日 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 杜龙志, 修改基本操作流程, 2007-4-21 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

### 2.13 加载游戏

用例名称	加载游戏 (Load Game)
标识符	UC13
用例描述	这个用例允许玩家加载已经保存过的游戏状态, 继续游戏。
参与者	玩家 (Player)
优先级	2
状态	审查通过
前置条件	系统中存在保存过的游戏。
后置条件	用例成功结束, 玩家进入加载后的游戏剧情中。
基本操作流程	1. 玩家选择加载游戏。 2. 系统进入新加载游戏状态。
可选操作流程	2b. 如果当前游戏进行中, 则先退出当前游戏。
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	姜戡, 定义基本操作流程, 2007 年 4 月 19 日 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 姜戡, 修改基本操作流程, 2007-4-23 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

### 2.14 买券

用例名称	买券(Buy Ticket)
标识符	UC14
用例描述	玩家人物(Player)处于密室时,可以买券,然后可能直接进入俞敏洪卧室玩小游戏
参与者	玩家人物(Player)
优先级	2
状态	审查通过
前置条件	玩家人物在密室内, 且不拥有任何游戏券
后置条件	玩家人物获得游戏券, 勇气属性点数减少
基本操作流程	1. 玩家选择购买游戏券 (GRE 单词、少儿泡泡、购买 2 张) 2. 玩家得到游戏券, 勇气减少相应点数 (5、5、10)
可选操作流程	2b. 玩家人物勇气点数小于所买券的点数, 则买券失败
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	杜龙志, 定义基本操作流程, 2007-4-19 Quartet 小组, 修改基本操作流程, 2007-4-19 Quarter 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25

### 2.15 玩 GRE 游戏

用例名称	玩 GRE 游戏 (Play GRE)
------	---------------------

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本：V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期：2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

标识符	UC15
用例描述	玩家凭券进入 GRE 单词游戏，通过在规定时间内拼出尽可能多的单词来获得属性奖励
参与者	玩家（Player）
优先级	2
状态	审查通过
前置条件	玩家（Player）处于俞敏洪卧室
后置条件	游戏结束，玩家获得相应属性奖励
基本操作流程	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 玩家在俞敏洪卧室选择玩 GRE 单词游戏</li> <li>2. 系统每隔 5s 显示一个单词的部分拼写，共 10 个单词</li> <li>3. 玩家在 5s 内输入单词的空缺字母</li> <li>4. 系统判断：若答对，加 1 分；答错不加分。返回 2。</li> <li>5. 游戏结束后，分数平均加到耐力和勇气上（耐力优先）。大于 5 分显示成功，否则显示失败。</li> </ol>
可选操作流程	<ol style="list-style-type: none"> <li>1b. 若玩家没有 GRE 券，则无法游戏，用例退出。</li> <li>6. 若玩家该小游戏成功 10 次，进入用例 10：完成游戏（Finish Game）</li> </ol>
被泛化的用例	无
被包含的用例	无
被扩展的用例	无
修改历史记录	<p>叶星遥，定义基本操作流程，2007 年 4 月 19 日</p> <p>Quarter 小组，修改用例描述和基本操作流程，2007-4-25</p>

## 2.16 玩少儿泡泡游戏

用例名称	玩少儿泡泡游戏（Play Popo）
标识符	UC16
用例描述	玩家凭券进入少儿泡泡游戏，通过在规定时间内指挥小企鹅挖出埋在冰面下的宝石获得属性奖励。
参与者	玩家（Player）
优先级	2
状态	审查通过
前置条件	玩家（Player）处于俞敏洪卧室
后置条件	游戏结束，玩家获得相应属性奖励
基本操作流程	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 玩家在俞敏洪卧室选择玩少儿泡泡游戏</li> <li>2. 系统显示所有冰面下的宝石位置（30 分宝石 1 个，10 分宝石 4 个，2 分宝石 10 个，地雷 5 个，位置随机）。显示时间 2 秒钟</li> <li>3. 在 30 秒时间内，玩家指示小企鹅挖冰面上的位置，系统显示小企鹅跑去挖。</li> <li>4. 若该处有宝石，依等级加分，返回 2。</li> <li>5. 游戏结束后，分数整除 10 平均加到智力和攻击上（智力优先）。分数大于 59 显示成功，否则显示失败。</li> </ol>
可选操作流程	<ol style="list-style-type: none"> <li>1b. 若玩家没有少儿泡泡券，则无法游戏，用例退出。</li> <li>4b. 若该处有地雷，用例结束，无属性奖励。</li> <li>6. 若玩家该小游戏成功 10 次，进入用例 10：完成游戏（Finish Game）</li> </ol>
被泛化的用例	无
被包含的用例	无

Software Analysis Model of Survivor New Oriental Inn	版本: V1.0
Survivor 之新东方客栈 软件分析模型	日期: 2007 年 5 月 6 日
Quartet_分析模型.doc	

被扩展的用例	无
修改历史记录	叶星遥, 定义基本操作流程, 2007 年 4 月 19 日 Quartet 小组, 修改用例描述和基本操作流程, 2007-4-25