|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **유스케이스 기술서** | | **프로젝트명 : 스파이더맨 슈팅 게임** | |
| 시스템 명 : 자바 swing 기능 실습 | |
| **단계** :분석 | **활동명** : 자바 슈팅게임 설계 | | **작업 명** : 스파이더맨 슈팅 게임 |
| 작성자:  박현식,박소원 | 작성일 : 2022-02-09 | | 버전 : 3.0 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **작성자** | 박소원,박현식 | **수정자** | | 박소원,박현식 |
| **최종 수정일** | 2022-02-09 | | | |
| **액터** | 사용자 | | | |
| **사전조건** | 자바를 실행할 수 있는 프로그램환경 | | | |
| **사후조건** | 없음 | | | |
| **기본흐름** | **액터 행위** | | **시스템 행위** | |
| **1.프로그램을 실행한다.**  -'게임 실행' 메뉴에서 엔터 클릭  -메인화면에서 '회원 조회'버튼 클릭  **4.사용자는 키보드 조작을 통해**  **게임을 진행한다**  -키보드 화살표, 스페이스바, 컨트롤키를 이용하여 적들을 없애며 점수를 올리고, 스테이지를 레벨업 시킴 | | **2.게임 설명 및 준비화면으로 전환.**  - 게임 설명창을 3초간 띄워줌  **3.게임 진행 화면으로 전환**  - 게임 설정에 맞게 아군기, 적기, 스코어 점수,  필살기 점수, 체력바 텍스트를 그려 화면에 출력  **5.사용자의 조작에 따라 조건에 맞는**  **화면으로 전환**  -아군기가 적들을 물리쳐 점수를 증가시키고,  스테이지 레벨이 8에 도달한 경우   * 승리 화면으로 전환, 승리 텍스트 출력   -아군기가 적들에게 부딪히거나 미사일에 맞아  체력이 0이 된 경우   * 패배 화면으로 전환, 패배 텍스트 출력 | |
| **예외흐름** | **액터행위** | | **시스템행위** | |
|  | |  | |
| **포함/확장** |  | | | |
| **우선순위** | 상 | | | |
| **사용빈도** | 상 | | | |
| **업무 규칙** |  | | | |
| **특별요구사항** | . | | | |
| **비고** |  | | | |