|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Use Case Name | Beberes Game |
| 1 | Mulai Game | Memulai Permainan Beberes |
| 2 | Hidupkan Suara | Menghidupkan Efek Suara Pada Game |
| 3 | Matikan Suara | Menghilangkan Efek Suara Pada Game |
| 4 | Hidupkan Musik | Menghidupkan musik yang mengiringi permainan |
| 5 | Matikan Music | Menghilangkan musik yang mengiringi permainan |
| 6 | Simpan Game | Menyimpan permainan untuk dimainkan di waktu lainnya |
| 7 | Keluar | Keluar dari game |
| 8 | Sabun Cuci | Mengaktifkan sabun cuci agar dapat mencuci piring atau gelas |
| 9 | Cuci Piring | Mencuci Piring untuk membersihkan piring-piring kotor dan mendapatkan score |
| 10 | Mencuci Gelas | Mencuci gelas untuk membersihkan gelas-gelas kotor dan mendapatkan score |
| 11 | Sikat Baju | Menyikat baju kotor agar dapat dijemur |
| 12 | Menjemur Baju | Menjemur baju yang telah disikat sebelumnya untuk mendapatkan score |
| 13 | Sapu Lantai | Menyapu lantai agar dapat di pel |
| 14 | Pel Lantai | Mengepel lantai yang telah disapu untuk mendapatkan score |
| 15 | Lap Kaca | Mengelap Kaca yang kotor untuk mendapatkan score |
| 16 | Rapikan Tempat Tidur | Merapihkan tempat tidur yang berantakan menjadi bersih untuk mendapatkan score |
| 17 | Amplas dinding | Mengamplas dinding dari kotoran untuk mendapatkan score |
| 18 | Kuras Bak | Mengkuras Bak yang telah kotor untuk mendapatkan score |
| 19 | Sikat Lantai | Menghilangkan kotoran-kotoran pada lantai agar bersih dan mendapatkan score |
| 20 | Vacuum Karpet | Mengvakum karpet agar bersih dan mendapatkan score |
| 21 | Buang Sampah | Membuang sampah pada ruang tamu dan mendapatkan score |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Mulai Game** | |
| Related Requirements |  | |
| Goal In Context | Memulai Game Beberes | |
| Precondition | Game Telah Terinstall dengan baik | |
| Successful End Condition | Game Beberes berhasil dimulai | |
| Falied End Condition | Game Beberes gagal dimulai | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actor |  | |
| Trigger | Pemain mau masuk ke game pertama kali | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Player memilih menu start game |
|  | 2 | Player berhasil memulai game |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 2.1 | Player tidak bisa memilih menu start game |
|  | 2.2 | Player gagal memulai game |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Hidupkan Suara** | |
| Related Requirements |  | |
| Goal In Context | Menghidupkan Efek Suara Selama Permainan | |
| Precondition | Efek suara selama permainan dalam keadaan tidak menyala | |
| Successful End Condition | Efek suara berhasil dinyalakan | |
| Falied End Condition | Suara efek tidak dapat dinyalakan | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actor |  | |
| Trigger | Pemain meminta aplikasi untuk menghidupkan suara | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain meminta sistem untuk menghidupkan suara |
|  | 2 | Efek suara berhasil dinyalakan |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain tidak bisa meminta sistem untuk menghidupkan suara |
|  | 2.1 | Efek suara tidak dapat dinyalakan |
|  | 2.2 | Sistem menunjukkan efek suara berhasil dinyalakan tetapi tidak ada suara sama sekali |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Matikan Suara** | |
| Related Requirements |  | |
| Goal In Context | Menghilangkan efek suara selama permainan | |
| Precondition | Efek suara selama permainan dalam keadaan menyala | |
| Successful End Condition | Efek suara berhasil dimatikan | |
| Falied End Condition | Efek suara tidak dapat dimatikan | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actor |  | |
| Trigger | Pemain meminta aplikasi untuk mematikan suara | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain meminta sistem untuk mematikan suara |
|  | 2 | Efek suara berhasil dimatikan |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain tidak bisa meminta sistem untuk mematikan suara |
|  | 2.1 | Efek suara tidak dapat dimatikan |
|  | 2.2 | Sistem menunjukkan efek suara berhasil dimatikan tetapi suara masih ada |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Matikan Musik** | |
| Related Requirements |  | |
| Goal In Context | Menghilangkan music pengiring selama permainan | |
| Precondition | Music pengiring selama permainan dalam keadaan menyala | |
| Successful End Condition | Music pengiring berhasil dimatikan | |
| Falied End Condition | Musik pengiring tidak dapat dimatikan | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actor |  | |
| Trigger | Pemain meminta aplikasi untuk mematikan music pengiring | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain meminta sistem untuk mematikan music |
|  | 2 | Musik berhasil dimatikan |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain tidak bisa meminta sistem untuk mematikan music |
|  | 2.1 | Musik tidak dapat dimatikan |
|  | 2.2 | Sistem menunjukkan musik berhasil dimatikan tetapi music masih ada |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Hidupkan Musik** | |
| Related Requirements |  | |
| Goal In Context | Menghidupkan music pengiring selama permainan | |
| Precondition | Music pengiring selama permainan dalam keadaan tidak nyala | |
| Successful End Condition | Music pengiring berhasil dinyalakan | |
| Falied End Condition | Musik pengiring tidak dapat dinyalakan | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actor |  | |
| Trigger | Pemain meminta aplikasi untuk menghidupkan music pengiring | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain meminta sistem untuk menghidupkan music |
|  | 2 | Musik berhasil dinyalakan |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain tidak bisa meminta sistem untuk menghidupkan music |
|  | 2.1 | Musik tidak dapat dinyalakan |
|  | 2.2 | Sistem menunjukkan music berhasil dinyalakan tetapi tidak ada music sama sekali |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Simpan Game** | |
| Related Requirements |  | |
| Goal In Context | Menyimpan berkas permainan | |
| Precondition | Pemain sudah pernah memainkan permainan | |
| Successful End Condition | Permainan berhasil disimpan | |
| Falied End Condition | Permainan gagal disimpan | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actor |  | |
| Trigger | Pemain meminta aplikasi untuk menyimpan permainan | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain meminta sistem untuk menyimpan permainan |
|  | 2 | Sistem mengeluarkan alert “Apakah akan menyimpan game?” dengan pilihan “Ya” atau “Tidak” |
|  | 3 | Pemain memilih pilihan “Ya” |
|  | 4 | Permainan berhasil disimpan |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain tidak bisa meminta sistem untuk menyimpan permainan |
|  | 2.1 | Sistem tidak mengeluarkan alert “Apakah akan menyimpan game?” |
|  | 3.1 | Pemain memilih pilihan “Tidak” |
|  | 4.1 | Permainan gagal disimpan |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use Case Name** | **Keluar Game** | |
| Related Requirements |  | |
| Goal In Context | Keluar dari permainan | |
| Precondition | Pemain berada dalam permainan | |
| Successful End Condition | Pemain berhasil keluar dari permainan | |
| Falied End Condition | Pemain tidak dapat keluar dari permainan | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actor |  | |
| Trigger | Pemain meminta aplikasi untuk keluar dari permainan | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain meminta sistem untuk keluar dari permainan |
|  | 2 | Sistem mengeluarkan alert “Apakah yakin akan keluar dari game?” dengan pilihan “Ya” atau “Tidak” |
|  | 3 | Pemain memilih pilihan “Ya” |
|  | 4 | Pemain berhasil keluar dari permainan |
| Extensions | Step | Branching Action |
|  | 1.1 | Pemain tidak bisa meminta sistem untuk keluar dari permainan |
|  | 2.1 | Sistem tidak mengeluarkan alert “Apakan yakin akan keluar dari game?” |
|  | 3.1 | Pemain memilih pilihan “Tidak” |
|  | 4.1 | Pemain keluar dari permainan |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use case name** | **Cuci gelas** | |
| Related Requirements | - | |
| Goal In Context | Gelas berhasil dibersihkan | |
| Preconditions | Pemain berada di ruang dapur | |
| Successful End Condition | Pemain berhasil membersihkan gelas | |
| Failed End Condition | Pemain tidak dapat membersihkan gelas | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | Pemain memilih gelas untuk dicuci | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain memilih ruang dapur |
|  | 2 | Pemain memilih mencuci gelas |
|  | 3 | Pemain memilih sabun |
|  | 4 | Pemain membersihkan gelas |
|  | 5 | Skor akan tampil |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use case name** | **Cuci piring** | |
| Related Requirements | - | |
| Goal In Context | Piring berhasil dibersihkan | |
| Preconditions | Pemain memilih ruang dapur | |
| Successful and Condition | Pemain berhasil membersihkan gelas | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | - | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain memilih ruang dapur |
|  | 2 | Pemain memilih mencuci piring |
|  | 3 | Pemain memilih sabun |
|  | 4 | Pemain membersihkan piring |
|  | 5 | Skor akan tampil |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use case name** | **Sabun cuci** | |
| Related Requirements | - | |
| Goal In Context | Sabun telah dipilih | |
| Preconditions | Pemain memilih ruang dapur atau ruang cuci baju | |
| Successful and Condition | Pemain berhasil memilih sabun | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | - | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain memilih ruang dapur atau ruang cuci baju |
|  | 2 | Pemain memilih sabun cuci |
|  | 3 | Sabun berhasil dipilih |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use case name** | **Sikat Baju** | |
| Related Requirements | - | |
| Goal In Context | Baju berhasil disikat | |
| Preconditions | Pemain memilih ruang cuci baju | |
| Successful and Condition | Pemain berhasil membersihkan pakaian | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | - | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain memilih ruang cuci baju |
|  | 2 | Pemain menyikat baju |
|  | 3 | Skor akan tampil |
|  | 4 | Pemain membersihkan gelas |
|  | 5 | Skor akan tampil |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use case name** | **Jemuran** | |
| Related Requirements | - | |
| Goal In Context | Baju berhasil dijemur | |
| Preconditions | Pemain memilih ruang cuci baju | |
| Successful and Condition | Pemain berhasil menjemur pakaian | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | - | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain memilih ruang cuci baju |
|  | 2 | Pemain menjemur pakaian |
|  | 3 | Skor akan tampil |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Use case name** | **Sapu lantai** | |
| Related Requirements | - | |
| Goal In Context | Lantai berhasil dibersihkan | |
| Preconditions | Pemain memilih ruang tamu atau ruang tidur | |
| Successful and Condition | Pemain berhasil membersihkan lantai | |
| Primary Actors | Pemain | |
| Secondary Actors | - | |
| Trigger | - | |
| Main Flow | Step | Action |
|  | 1 | Pemain memilih ruang tamu atau ruang tidur |
|  | 2 | Pemain menyapu lantai |
|  | 3 | Skor akan tampil |