

Ζητούμενο 1: Ανάλυση απαιτήσεων με ερωτήματα

Ερώτηση: Ποια πέντε χρώματα θέλετε να υπάρχουν στο ταμπλό;

Απάντηση: κόκκινο, πράσινο, κίτρινο, πορτοκαλί, μπλέ

Ερώτηση: Ποιές ακριβώς εντολές θέλετε να υπάρχουν στο παιχνίδι;

Απάντηση: Θα ήθελα στο παιχνίδι να είναι καταχωρημένες οι εξής εντολές:

-Εντολή φόρου με την οποία ο παίκτης θα καταβάλει κάποιο ποσό στην τράπεζα.

-Εντολή με την οποία ο παίκτης θα παίρνει κάποιο ποσό από την τράπεζα.

-Εντολή φυλακής με την οποία ο παίκτης θα πηγαίνει φυλακή για ένα γύρο.

Ερώτηση: Ποιό τετράγωνο θέλετε να είναι η αφετηρία;

Απάντηση: Το κάτω δεξιά τετράγωνο.

Ερώτηση: Με ποιον τρόπο θα καθορίζεται η σειρά των παικτών;

Απάντηση: Η σειρά των παικτών θα καθορίζεται με βάση τις αρχικές ζαρίες που θα φέρουν οι παίκτες ξεκινώντας με τον παίκτη που θα φέρει την μεγαλύτερη ζαρία και συνεχίζοντας κατατάσσοντας του παίκτες σε φθίνουσα διάταξη ανάλογα με την ζαρία τους.

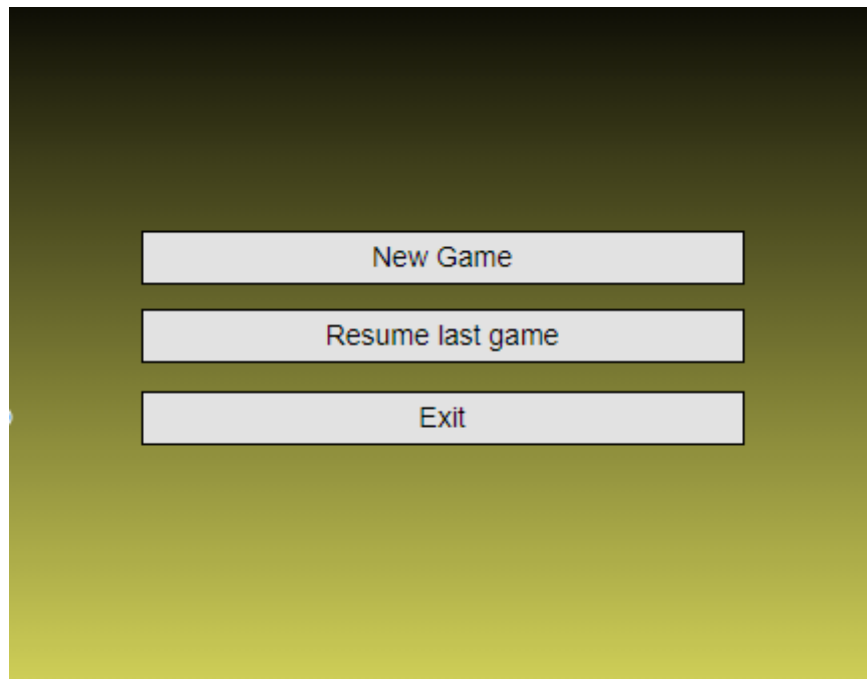
Ερώτηση: Με ποια φορά θα θέλατε να κινούνται οι παίκτες πάνω στο ταμπλό;

Απάντηση: Όλοι οι παίκτες θα κινούνται δεξιόστροφα με βήμα το οποίο θα εξαρτάται από την ζαρία που θα ρίξει ο κάθε παίκτης.

Ερώτηση: Θα θέλατε να δίνεται η επιλογή στο χρήστη να συνεχίσει κάποιο παλιότερο παιχνίδι που δεν είχε ολοκληρωθεί;

Απάντηση: Ναι θα ήθελα να αποθηκεύονται όλα τα παιχνίδια που δεν έχουν ολοκληρωθεί ώστε να δίνουν την ευκαιρία στο χρήστη να τα συνεχίσει.

Ζητούμενο 2: Ανάλυση απαιτήσεων με πρόχειρη σχεδίαση διεπαφών



Οθόνη έναρξης του παιχνιδιού.

Please enter the number of the players

3

Select colour for player 1

red

Select colour for player 2

green

Select colour for player 3

yellow

- yellow
- green
- red
- blue
- orange

Δεύτερη οθόνη όπου θα γίνεται επιλογή αριθμού παικτών και χρώματος κάθε παίκτη.

Command	Old Kent Road	Whitechapel Road	Kings Cross Station	Command
Leicester Square				Pentonville Road
Fenchurch Station				Pall Mall
Command	Stand	Vine Street	Marlborough Street	START

Το ταμπλό που θα εμφανιστεί στην οθόνη του χρήστη.

Ζητούμενο 3: Χειριστές του συστήματος και περιπτώσεις χρήσης

Ως χειριστές του συστήματος θεωρούμε τους παίκτες του παιχνιδιού.

Βασική ροή του παιχνιδιού:

- 1.Ένας παίκτης επιλέγει την έναρξη νέου παιχνιδιού.
- 2.Πληκτρολογεί τον αριθμό των παικτών.
- 3.Επιλέγει χρώμα για τον κάθε παίκτη.
- 4.Σύμφωνα με τη σειρά που έχουν επιλέξει οι ίδιοι οι παίκτες, ρίχνει ο πρώτος το ζάρι.
- 5.Ο παίκτης μετακινεί το πiónι και σταματάει σε τετράγωνο εντολής. Το σύστημα προσθέτει στον παίκτη ένα χρηματικό ποσό.
- 6.Το χρηματικό ποσό όλων των παικτών μηδενίζεται, εκτός του συγκεκριμένου που είναι και ο νικητής. Τέλος παιχνιδιού .(Επιτυχία)

Εναλλακτική ροή 1: 1. Ο παίκτης επιλέγει να συνεχίσει ένα παλιότερο παιχνίδι που δεν είχε ολοκληρωθεί.

Εναλλακτική ροή 2: 5. Το πiónι του σταματάει σε τετράγωνο εντολής. Το σύστημα στέλνει τον παίκτη στη φυλακή για ένα γύρο.

Εναλλακτική ροή 3: 5. Το πiónι του σταματάει σε τετράγωνο εντολής. Το σύστημα αφαιρεί από τον παίκτη ένα χρηματικό ποσό.

Εναλλακτική ροή 4: 5. Το πiónι του σταματάει σε τετράγωνο ιδιοκτησίας που είναι ελεύθερο(δηλ. Δεν έχει ιδιοκτήτη) και παίκτης αγοράζει την ιδιοκτησία.

Εναλλακτική ροή 5: Το πiónι του σταματάει σε τετράγωνο ιδιοκτησίας που ανήκει σε άλλο παίκτη και ο παίκτης καταβάλλει το αντίστοιχο ενοίκιο στον ιδιοκτήτη του αντίστοιχου τετραγώνου.

Εναλλακτική ροή 6: 5. Το πiónι του σταματάει σε τετράγωνο ιδιοκτησίας που είναι ελεύθερο και παίκτης διέρχεται από το τετράγωνο χωρίς αγορά της ιδιοκτησίας.

Εναλλακτική ροή 7: 5. Το πiónι του σταματάει σε τετράγωνο ιδιοκτησίας που ανήκει σε άλλο παίκτη και ο ιδιοκτήτης αυτού του τετραγώνου κατέχει όλα τα τετράγωνα του ίδιου χρώματος. Ο παίκτης καταβάλλει το διπλάσιο ποσό στον ιδιοκτήτη.

Εναλλακτική ροή 8 : 6. Το χρηματικό ποσό του παίκτη μηδενίζεται. Τέλος παιχνιδιού.(Αποτυχία)

Ζητούμενο 4:Συνολικό διάγραμμα των περιπτώσεων χρήσης

