|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Tùy chọn** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng chỉnh sửa cấu hình cho ứng dụng. |
| Basic Flow of Events | 1. Hệ thống hiển thị các mục để cấu hình ứng dụng. 2. Người dùng chọn mục để chỉnh sửa. 3. Hệ thống hiển thị mục đó. 4. Người dùng chỉnh sửa mục đó. 5. Hệ thống xác nhận lại cấu hình. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng |
| Pre-conditions | Người dùng phải mở ứng dụng |
| Postconditions | Người dùng có thể xem cấu hình hệ thống sau khi chỉnh sửa. |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s.  -Danh sách các mục được sắp xếp trật tự. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Thoát khỏi trò chơi** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng thoát khỏi trò chơi. |
| Basic Flow of Events | 1. Hệ thống yêu cầu người dùng thoát hay không. 2. Người dùng xác nhận. 3. Hệ thống xác nhận và thoát ra. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. |
| Pre-conditions | Người dùng phải đang mở ứng dụng. |
| Postconditions | Người dùng có thể vào lại ứng dụng. |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Chọn màn chơi** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng chọn màn sẽ chơi sau khi nhấn nút play. |
| Basic Flow of Events | 1. Người chơi nhấn nút Play. 2. Hệ thống hiển thị các màn chơi có sẵn. 3. Người chơi chọn màn chơi mà mình muốn 4. Hệ thống hiển thị các cấp độ của màn chơi được chọn |
| Alternative Flow | 2a. Lỗi không hiển thị được các màn chơi   1. Hệ thống thông báo lỗi và trở lại màn hình menu.   4a. Lỗi không hiển thị các cấp độ của màn chơi   1. Hệ thống thông báo lỗi và trở lại màn hình lựa chọn màn chơi. |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng ở màn hình chính. |
| Postconditions | Người dùng chọn cấp độ mà trò chơi cho phép |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s.  -Các cấp độ được đánh số và được sắp xếp có thứ tự. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Tạm dừng khi đang chơi** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng tạm dừng khi đang chơi game. |
| Basic Flow of Events | 1. Người chơi nhấn nút tạm dừng. 2. Hệ thống tạm dừng. 3. Hệ thống hiển thị các mục cho phép chọn (tiếp tục chơi, ra màn hình chọn cấp độ, chơi lại cấp độ vừa rồi, âm thanh, xem hướng dẫn). 4. Người chơi chọn mục mà mình muốn. 5. Hệ thống xác mục vừa chọn và xử lí. |
| Alternative Flow | 5a. Lỗi không xử lí được mục đã chọn.   1. Hệ thống thông báo lỗi và trở lại màn hình tạm dừng. |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng chọn màn chơi. 4. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng ở màn hình chơi game. |
| Postconditions | Người dùng tiếp tục chơi game. |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s.  -Các mục được hiển thị theo các biểu tượng. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Tùy chọn sau khi kết thúc 1 cấp độ** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng chọn các mục được màn hình hiển thị sau khi kết thúc 1 cấp độ. |
| Basic Flow of Events | 1. Hệ thống hiển thị các mục sau khi hoàn thành 2. Nếu hoàn thành cấp độ hiển thị điểm số, nút chọn cấp độ khác, nút chọn chơi lại cấp độ vừa rồi, nút chơi cấp độ tiếp theo. 3. Nếu không hoàn thành hiển thị nút chọn cấp dộ khác, nút chơi lại cấp độ vừa rồi, nút chơi cấp độ tiếp theo nếu cấp độ đang chơi đã chơi qua 1 lần rồi. 4. Người dùng chọn mục mà mình muốn 5. Hệ thống xác mục vừa chọn và xử lí. |
| Alternative Flow | 3a. Lỗi không xử lí được mục đã chọn.   1. Hệ thống thông báo lỗi và trở lại màn hình tạm dừng. |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng chọn màn chơi. 4. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng kết thúc một cấp độ chơi. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s.  -Các mục được hiển thị theo các biểu tượng. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Chọn cấp độ chơi** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng 1 cấp độ để chơi trong màn chơi đã chọn vừa rồi. |
| Basic Flow of Events | 1. Hệ thống hiển thị các cấp độ trong màn chơi vừa chọn.  2. Người dùng chọn 1 cấp độ.  3. Hệ thống xác nhận cấp độ vừa chọn và chuyển qua cấp độ đã chọn. |
| Alternative Flow | 3a. Lỗi không xử lí được cấp độ đã chọn.   1. Hệ thống thông báo lỗi và trở lại màn hình chọn cấp độ. |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng chọn màn chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng ở màn hình chọn màn chơi. |
| Postconditions | Người dùng chuyển qua màn hình chơi. |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s.  -Các cấp độ được hiển thị theo các biểu tượng. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Chơi lại cấp độ vừa rồi** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng chơi lại cấp độ vừa rồi. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng chọn chơi lại cấp độ vừa rồi. 2. Hệ thống xác nhận chuyển lại cấp độ của màn chơi vừa rồi. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng chọn màn chơi. 4. Người dùng đang ở tại màn hình tạm dừng hoặc màn hình kết thúc. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng và vào chọn màn hình chơi. |
| Postconditions | Người dùng tạm dừng khi đang chơi hoặc kế thúc cấp độ chơi. |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Chơi cấp độ tiếp theo** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng chơi cấp độ mới. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng chọn chơi cấp độ mới. 2. Hệ thống xác nhận chuyển sang cấp độ mới xuất hiện. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng chọn màn chơi. 4. Người dùng vào màn hình chơi. 5. Người dùng đang ở tại màn hình kết thúc. |
| Pre-conditions | Người dùng đang ở màn hình kết thúc cấp độ chơi. |
| Postconditions | Người dùng chơi lại cấp độ vừa rồi. |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Sử dụng vật phẩm đặc biệt** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng chơi sử dụng vật |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng nhấn nút sử dụng vật phẩm. 2. Hệ thống hiển thị các vật phẩm. 3. Người dùng nhấn vào vật phẩm muốn sử dụng. 4. Hệ thống xác nhận và sử dụng vật phẩm. |
| Alternative Flow | 3a. Vật phẩm hết quyền sử dụng.   1. Hệ thống thông báo vật phẩm đã hết quyền sử dụng. |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng và vào màn hình chơi. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 30s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Sử dụng kỹ năng đặc biệt của nhận vật** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng sử dụng kỹ năng đặc biệt của nhân vật. |
| Basic Flow of Events | 1. Hệ thống hiển thị hành động của nhân vật. 2. Người dùng nhấn vào nhân vật muốn sử dụng. 3. Hệ thống xác nhận và sử dụng kỹ năng của nhân vật đó |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng và vào màn hình chơi.  Nhân vật phải đang di chuyển (Sauk hi truyền chuyển động) |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Truyền chuyển động cho nhân vật** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng điều khiển nhân vật. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng nhấn vào nhân vật muốn sử dụng và kéo đi sau đó thả ra. 2. Hệ thống xác nhận và xử lí chuyển động của nhân vật đã chọn. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng và vào màn hình chơi, trong khi nhân vật đang bay. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Di chuyển khung nhìn khi chơi game** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng di chuyển khung nhìn khi chơi game |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng chạm và kéo sang phải hay trái để di chuyển khung nhìn. 2. Hệ thống di chuyển khung nhìn sang hướng ngược lại (khi kéo sang trái thì khung nhìn di chuyển vể phía bên phải). |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng và vào màn hình chơi. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Thu nhỏ khung nhìn khi chơi game** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng phóng to và thua nhỏ khung nhìn khi chơi game. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng chạm 2 ngón tay vào màn hình và kéo lại gần nhau để thu nhỏ màn hình. 2. Hệ thống xác nhận để thu nhỏ khung nhìn. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng và vào màn hình chơi. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Phóng to khung nhìn khi chơi game** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng phóng to và thua nhỏ khung nhìn khi chơi game. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng chạm 2 ngón tay vào màn hình và kéo ra xa nhau để phóng to màn hình. 2. Hệ thống xác nhận để thu nhỏ khung nhìn. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng và vào màn hình chơi. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Xem hướng dẫn** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng xem hướng dẫn sử dụng nhân vật khi chơi game khi có nhân vật mới xuất hiện lần đầu. |
| Basic Flow of Events | 1. Hệ thống hiển thị cách sử dụng nhân vật. 2. Người dùng bấm tắt khi xem xong. 3. Hệ thống tắt hướng dẫn. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn nút Play. 3. Người dùng vào màn hình chơi. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng và vào màn hình chơi. |
| Postconditions | Tiếp tục chơi. |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s.  -Hướng dẫn chỉ hiện 1 lần sau khi tắt hướng dẫn thì sẽ không xem được nữa |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Xem thông tin trò chơi** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng xem thông tin trò chơi. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng nhấn vào nút xem thông tin. 2. Hệ thống hiển thị thông tin trò chơi. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn vào nút tùy chọn. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng. |
| Postconditions | Tiếp tục chơi. |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Tắt/mở sử dụng vật phẩm** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng tắt hay mở để sử dụng vật phẩm. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng nhấn vào nút sử dụng vật phẩm để tắt hay mở. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn vào nút tùy chọn. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Tắt/mở cảnh nền** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng tắt hay mở cảnh nền. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng nhấn vào nút để tắt hay mở cảnh nền. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn vào nút tùy chọn. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uses case | **Tắt/mở âm thanh** |
| Brief Descriptions (định nghĩa) | Người dùng tắt hay mở âm thanh. |
| Basic Flow of Events | 1. Người dùng nhấn vào nút để tắt hay mở âm thanh. |
| Alternative Flow |  |
| Subflow |  |
| Key Scenarios | 1. Mở ứng dụng. 2. Người dùng nhấn vào nút tùy chọn. |
| Pre-conditions | Người dùng mở ứng dụng. |
| Postconditions |  |
| Extension Points |  |
| Special Requirements | -Thời gian hồi đáp không quá 1s. |
| Additional Information |  |