**用例文档 朱敏杰 2016330301098**

**范围**：扫雷游戏

**级别**：用户目标

**主要参与者**：工作无聊时的小职员

**涉众及其关注点**：

**工作无聊时的小职员**：希望在工作无聊时能够消磨一下时间，但不希望游戏过于复杂和需要投入太多精力，一般只需要玩几分钟，然后希望该游戏玩时，能够关闭简单，不容易被老板发现。

**周围正在工作的人**：希望别人玩游戏的能够幅度小一点，不要打扰到我工作，希望别人玩游戏的时候不需要发出什么声音包括频繁的敲击键盘声。

**老板**：希望职员玩的游戏，不能够要耗费他太多精力与时间。游戏不容易使人沉迷。

**游戏厂商：**希望自己做的游戏低投入高回报，有较多人能够玩。

**前置条件**：登录打开游戏

**成功保证（或后置条件）**：出现游戏胜利的小窗口且提示游戏用时。

**主成功场景（或基本流程）**：

1. 职员小王经过了3小时的努力工作，想要玩游戏放松一下，就随手打开了扫雷游戏。
2. 然后选择了游戏菜单中的beginner按钮。
3. 随手点击几个黄色方块，使得界面开始出现大部分空白部分。
4. 根据显示的数字进行判断，该数字紧挨着8个方向有几个雷就会显示数字是几
5. 按照上述规则将10个雷一一排除。
6. 游戏出现游戏胜利的小窗口并显示游戏耗时。

**扩展（或替代流程）**：

1.当在游戏过程中不小心点击到雷的时候，可以再次点击到“beginner”按钮重新开始。

2.如果在游戏过程中不小心关闭了扫雷游戏，那么必须重新开始游戏，并没有档案。

3.该扫雷游戏比较简单，不能选择难易程度，所以不需要进行尝试。

4.在游戏过程中用右键可以进行标记雷，如果发现标记的雷超过十个或者发现雷标记错误了，可以再次点击右键进行取消。