

НИТУ МИСИС

Квалификация (степень): магистр

Курс: 1

Семестр: 2

Дисциплина: Современные инструментальные средства разработки

Отчёт по заданию: “Use case (сценарий использования)” (команда “Bangers”)

Участники команды:

- Альмухаметова Татьяна Сергеевна
- Андреев Савелий Дмитриевич
- Ефремова Марьяна Сергеевна
- Москвитина Лидия Степановна
- Новицкий Дмитрий Александрович
- Резников Константин Павлович

Проверил:

- Тарханов Иван Александрович

Таблица 1 – Сценарий “Регистрация пользователя”

Имя сценария	Регистрация пользователя
Цель	Создание аккаунта в онлайн-игре «Бэнг»
Действующее лицо	Незарегистрированный пользователь
Предварительные условия	Запуск карточной игры «Бэнг»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Незарегистрированный пользователь выбирает пункт «Онлайн игра» главного меню 2. Незарегистрированный пользователь выбирает пункт «Регистрация» в меню 3. Незарегистрированный пользователь заполняет поле «Создать логин» латинскими буквами 4. Незарегистрированный пользователь вводит корректный e-mail в поле «Введите e-mail» 5. Незарегистрированный пользователь заполняет поле «Создайте пароль» 6. Незарегистрированный пользователь заполняет поле «Подтвердите пароль» теми же символами, что и поле «Создайте пароль» 7. Незарегистрированный пользователь нажимает кнопку «Далее» 8. Регистрация прошла успешно
Альтернативный сценарий 1	<ol style="list-style-type: none"> 3. Незарегистрированный пользователь заполняет поле «Создать логин» не латинскими буквами 8. Система выдает ошибку «Это поле может содержать буквы только латинского алфавита»

Альтернативный сценарий 2	<p>3. Незарегистрированный пользователь заполняет поле «Создать логин» неуникальным значением</p> <p>8. Система выдает ошибку «Данный логин уже используется»</p>
Альтернативный сценарий 3	<p>4. Незарегистрированный пользователь вводит e-mail, зарегистрированный в системе ранее</p> <p>8. Система выдает ошибку «Для данной почты уже существует аккаунт»</p>
Альтернативный сценарий 4	<p>4. Незарегистрированный пользователь вводит некорректный e-mail</p> <p>8. Система выдает ошибку «Введите корректный e-mail»</p>
Альтернативный сценарий 3	<p>6. Незарегистрированный пользователь заполняет поля «Подтвердите пароль» и «Создайте пароль» не совпадающими значениями</p> <p>8. Система выдает ошибку «Пароли не совпадают»</p>

Таблица 2 – Сценарий “Вход пользователя”

Имя сценария	Вход пользователя
Цель	Вход пользователя в созданный аккаунт в онлайн-игре «Бэнг»
Действующее лицо	Зарегистрированный пользователь

Предварительные условия	Запуск карточной игры «Бэнг»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Зарегистрированный пользователь выбирает опцию «Вход» в меню 2. Зарегистрированный пользователь заполняет поле «Введите логин» 3. Зарегистрированный пользователь заполняет поле «Введите пароль» 4. Зарегистрированный пользователь нажимает кнопку «Далее» 5. Зарегистрированный пользователь успешно входит в аккаунт игры
Альтернативный сценарий 1	<ol style="list-style-type: none"> 2. Зарегистрированный пользователь некорректно заполняет поле «Введите логин» <p>и/или</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Зарегистрированный пользователь некорректно заполняет поле «Введите пароль» <ol style="list-style-type: none"> 5. Система выдает ошибку «Неверный логин/пароль»
Альтернативный сценарий 2	<ol style="list-style-type: none"> 2. Зарегистрированный пользователь оставляет поле «Введите логин» пустым <p>и/или</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Зарегистрированный пользователь оставляет поле «Введите пароль» пустым <ol style="list-style-type: none"> 5. Система выдает ошибку «Поле не может быть пустым»

Таблица 3 – Сценарий “Начать онлайн-игру”

Имя сценария	Начать онлайн-игру
--------------	--------------------

Цель	Успешное осуществление начала игрового процесса в онлайн-игре «Бэнг»
Действующие лица	Зарегистрированный пользователь
Предварительные условия	Запуск карточной игры «Бэнг»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Зарегистрированный пользователь нажимает кнопку «Онлайн игра» 3. Зарегистрированный пользователь просматривает созданные комнаты 4. Зарегистрированный пользователь входит в комнату, нажав кнопку «Присоединиться» 5. Зарегистрированный пользователь ожидает присоединения игроков 6. Зарегистрированный пользователь ожидает подтверждения игроков 7. Зарегистрированный пользователь выбирает роль 8. Зарегистрированный пользователь выбирает персонажа 9. Зарегистрированный пользователь начинает игровой процесс

Альтернативный сценарий 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Зарегистрированный пользователь нажимает кнопку «Онлайн игра» 2. Зарегистрированный пользователь создает комнату, нажав кнопку «Создать комнату» 4. Зарегистрированный пользователь выбирает количество игроков от 4 до 8 5. Зарегистрированный пользователь ожидает присоединения игроков 6. Зарегистрированный пользователь ожидает подтверждения игроков 7. Зарегистрированный пользователь выбирает роль 8. Зарегистрированный пользователь выбирает персонажа 9. Зарегистрированный пользователь начинает игровой процесс
Альтернативный сценарий 2	<p>4.1 Зарегистрированный пользователь нажимает на кнопку «-» при количестве игроков = 4</p> <p>и/или</p> <p>4.1 Зарегистрированный пользователь нажимает на кнопку «+» при количестве игроков = 8</p> <p>4.2 Количество игроков не меняется</p>
Альтернативный сценарий 3	<p>5.1 Зарегистрированный пользователь нажимает «Начать игру», когда комната не полная</p> <p>5.2 Система выдает ошибку «Дождитесь присоединения всех пользователей»</p>
Альтернативный сценарий 4	<p>6.1 Зарегистрированный пользователь нажимает «Начать игру», когда не все пользователи готовы</p> <p>6.2 Система выдает ошибку «Дождитесь готовности всех пользователей»</p>

Таблица 4 – Сценарий “Начать одиночную игру”

Имя сценария	Начать одиночную игру
Цель	Успешное осуществление одиночной игры
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Запуск карточной игры «Бэнг»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь выбирает пункт “Одиночная игра” в главном меню 2. Пользователь выбирает пункт “Создать комнату” в появившемся окне 3. Пользователь выбирает количество игроков 4. Пользователь выбирает уровень сложности 5. Пользователь нажимает стрелку “Вперёд” 6. Пользователь выбирает одну из предложенных ролей и/или 6. Пользователь нажимает на кнопку “Получить случайную роль” 7. Пользователю отображается полученная роль, после чего пользователь нажимает стрелку “Далее” 8. Пользователю отображаются три случайные карты персонажей после чего пользователь выбирает одну из предложенных карт персонажей 9. Пользователь начинает игровой процесс
Альтернативный сценарий 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь выбирает пункт “Одиночная игра” в главном меню 2. Пользователь загружает существующую игру

	3. Пользователь начинает игровой процесс
--	--

Таблица 5 – Сценарий “Реализация игрового процесса”

Имя сценария	Реализация игрового процесса
Цель	Провести игровой процесс до выполнения цели любого игрока
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Осуществление предыгрового процесса
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователю раздается определенное количество карт, в соответствии с количеством жизни персонажа 2. Пользователь ожидает очереди для выполнения хода 3. Пользователь разыгрывает разовую (коричневую) карту, перенося ее на поле соперника 4. Пользователь нажимает кнопку «Окончить ход» 5. Пользователь ожидает очереди для выполнения следующего хода 6. Пользователь теряет последнюю единицу жизни - игра завершается 7. Пользователь выходит из игры, нажав на кнопку меню

Альтернативный сценарий 1	<p>3.1 Пользователь разыгрывает разовую (коричневую) карту, перенося ее на свое поле</p> <p>3.2 Пользователь разыгрывает постоянную (синюю) карту, перенося ее на поле соперника</p> <p>3.3 Пользователь разыгрывает постоянную (синюю) карту, перенося ее на свое поле</p>
Альтернативный сценарий 2	<p>6.1 Пользователь игравший за роль «Шериф» убит – игра завершается</p> <p>6.1 Пользователи игравшие за роль «Бандиты» и «Регенераты» убиты – игра завершается</p>

Таблица 6 – Сценарий “Выход пользователя”

Имя сценария	Выход пользователя
Цель	Выход пользователя из карточной игры «Бэнг»
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Запуск карточной игры «Бэнг»
Основной сценарий	<p>1. Зарегистрированный пользователь выходит из онлайн-игры, нажав кнопку «Выход»</p>

Таблица 7 – Сценарий “Работа со справкой/бэнглопедией”

Имя сценария	Работа со справкой/бэнглопедией
--------------	---------------------------------

Цель	Изучение «бэнглопедии» в карточной игре «Бэнг». Ознакомление со справками и картами игры.
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Запуск карточной игры «Бэнг»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь выбирает пункт «Бэнглопедия» главного меню 2. Пользователь выбирает пункт «Как играть» меню 3. Пользователь просматривает правила игры
Альтернативный сценарий 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь выбирает пункт «Бэнглопедия» главного меню 2. Пользователь выбирает пункт «Карты ролей» меню 3. Пользователь просматривает карты ролей
Альтернативный сценарий 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь выбирает пункт «Бэнглопедия» главного меню 2. Пользователь выбирает пункт «Карты персонажей» меню 3. Пользователь просматривает карты персонажей
Альтернативный сценарий 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь выбирает пункт «Бэнглопедия» главного меню 2. Пользователь выбирает пункт «Игровые карты» меню 3. Пользователь просматривает игровые карты

Таблица 8 – Сценарий “Работа с настройками”

Имя сценария	Работа с настройками
--------------	----------------------

Цель	Изменить настройки карточной игры «Бэнг»
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Запуск карточной игры «Бэнг»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь переходит в настройки, нажав кнопку «Настройки» 2. Пользователь нажимает на переключатель включения/выключения громкости 3. Пользователь увеличивает/уменьшает общий звук 4. Пользователь увеличивает/уменьшает «Громкость музыки» 5. Пользователь увеличивает/уменьшает «Громкость звуков» 6. Пользователь изменяет язык на русский/английский

Таблица 9 – Сценарий “Осуществление обратной связи”

Имя сценария	Осуществление обратной связи
Цель	Получение отзывов и пожеланий от пользователей игры
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Вход пользователя в аккаунт онлайн-игры «Бэнг»

Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь выбирает пункт «Обратная связь» главного меню 2. Пользователь вводит отзыв в специальную форму 3. Пользователь нажимает кнопку «Отправить» отправляет отзыв на почту для комментариев игроков
-------------------	---

Таблица 10 – Сценарий “Просмотр игровой статистики”

Имя сценария	Просмотр игровой статистики
Цель	Ознакомление пользователя со статистическими данными по проведенным играм
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Вход пользователя в аккаунт онлайн-игры «Бэнг»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пользователь выбирает пункт «Игровая статистика» главного меню 2. Пользователь просматривает статистические данные игры: <ol style="list-style-type: none"> 1) Количество сыгранных игр в одиночной игре 2) Количество незаконченных игр в одиночной игре 3) Количество побед в одиночной игре 4) Количество поражений в одиночной игре 5) Процент побед в одиночной игре 6) Количество сыгранных игр в онлайн игре 7) Количество побед в онлайн игре

	<p>8) Количество поражений в онлайн игре</p> <p>9) Процент побед в онлайн игре</p>
--	--