

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» <p>и/или</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Зарегистрированный пользователь оставляет поле «Введите пароль» <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 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 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 начинает игровой процесс

Альтернативный сценарий 2	<p>4.1 Зарегистрированный пользователь выбирает количество игроков < 4</p> <p>4.2 Система выдает ошибку «Минимальное количество игроков 4»</p> <p>4.1.1 Зарегистрированный пользователь выбирает количество игроков > 8</p> <p>4.1.2 Система выдает ошибку «Максимальное количество игроков 8»</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 выбирает роли 6. Пользователь выбирает персонажа 7. 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 “Выход пользователя”

Имя сценария	Выход пользователя
Цель	Выход пользователя из карточной игры «Бэнг»
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Запуск карточной игры «Бэнг»
Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none"> 1. Зарегистрированный пользователь выходит из онлайн-игры, нажав кнопку «Выход»

Таблица 6 – Сценарий “Работа со справкой/бэнглопедией”

Имя сценария	Работа со справкой/бэнглопедией
Цель	Изучение «бэнглопедии» в онлайн-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 7 – Сценарий “Работа с настройками”

Имя сценария	Работа с настройками
Цель	Изменить настройки онлайн-игры
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»

Таблица 8 – Сценарий “Реализация игрового процесса”

Имя сценария	Игровой процесс
Цель	Провести игровой процесс до выполнения цели любого игрока
Действующее лицо	Пользователь
Предварительные условия	Запуск игрового процесса

Основной сценарий	<ol style="list-style-type: none">1. Все карты и действия отображаются корректно2. Игра полностью соответствует правилам3. Количество патронов изменяется после попадания
----------------------	---