**用例文档**

**范围：**僵尸危机（一款小游戏）

**级别：**用户目标

**主要参与者：**游戏玩家

**涉众及其关注点：**

* 游戏玩家：过瘾的游戏体验
* 广告商：游戏玩家能够多看广告
* 黑客：能够破解所有成就
* 家长：能不能禁掉这款游戏或者是限制游戏时间
* 学校：能否提供接口限制学生正常玩游戏
* 网游加速商：能否提供快速接口

**前置条件：**游戏玩家必须登录，个参与者信息需得到确认。

**成功保证：**服务器运作正常，BUG修复及时。广告更新流畅，且广告内容符合各项规定。定期修改各关键参数的内存位置。公开保证绝不对游戏时间或内容做出任何形式的限制。向正规学校提供限速接口，学生无法直接通过校园网流畅的玩游戏。向网游加速商收费提供快速接口，让校园网流畅玩游戏。

**主要成功场景：**

1. 玩家打开游戏并登录
2. 玩家开始了游戏
3. 玩家游戏失败，选择播放广告复活
4. 玩家继续游戏
5. 玩家因校园网延迟太高而游戏失败
6. 游戏提示可使用加速器
7. 玩家购买了加速器
8. 玩家查看本局获得的成就
9. 玩家觉得要学习了，结束游戏

**扩展：**如果玩家在中途断网，游戏会自动提示并询问是否保存游戏进度，四人以内的多人局会提醒每一位玩家是否保存游戏。每局游戏结束，玩家可以查看死亡场景。加速器玩家可以查看自己比其他非加速器玩家在校园网上运行的延迟差别大小。

**用例图：**

僵尸危机

管理

延迟

加快

学校

加速商

交互

发布

审核

上传

植入

管理员

广告商

玩家