**贪吃蛇大作战项目用例描述说明书**

**作者：172056204 赵志鹏 172056208 白晶 172056238 张李鑫**

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 |
| 2017-10-09 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 作者 | 项目组长 |
| 2019-5-5 | V0.1 | 创建本文档 | 赵志鹏 | 白晶 |
| 2019-5-5 | V0.1 | 更改项目用例 | 张李鑫 | 白晶 |
| 2019-5-5 | V0.1 | 更改项目用例 | 白晶 | 白晶 |

1. **引言**

[说明本文档编写目的、预期读者、参考资料等]

1. **项目概述**

[包括项目开发背景、意义、应用现状、目标、范围、作用等]

1. **项目用例描述**

**3.1 开启游戏**

**3.1.1正常处理**

**【用例名称】**

开启游戏

**【场景】**

Who：玩家

Where：欢迎界面显示之后

When：欢迎界面显示完成

**【用例描述】**

开启游戏

**【用例价值】**

帮助玩家进入游戏

**【约束和限制】**

游戏没有问题，可以顺利进入游戏

**3.1.2异常处理**

**【用例名称】**

开启游戏

**【场景】**

Who：玩家

Where：欢迎界面显示之后

When：欢迎界面显示完成

**【用例描述】**

**开启游戏闪退，存在异常**

**【用例价值】**

帮助玩家进入游戏

**【约束和限制】**

游戏没有问题，可以顺利进入游戏

**3.1.3替代处理**

重新进入游戏

**3.2 选择游戏难度**

3.2.1正常处理

**【用例名称】**

难度选择

**【场景】**

Who：玩家

Where：选择游戏难度界面

When：开始界面之后

**【用例描述】**

在欢迎界面后，点击选择游戏难度按键，进行难度选择

**【用例价值】**

玩家可以根据自己的情况在简单-中等-困难-极端中选择

**【约束和限制】**

在游戏选择，不然游戏无法进行

**3.2.2异常处理**

**【用例名称】**

选择游戏难度

**【场景】**

Who：玩家

Where：选择游戏难度界面

When：开始界面之后

**【用例描述】**

选择一个难度，开始后是另一个难度

**【用例价值】**

选择一种难度才能进入游戏

**【约束和限制】**

在游戏开始之前选择，不然游戏无法进行

**3.2.3替代处理**

无

**3.3游戏界面**

3.3.1正常处理

**【用例名称】**

游戏界面

**【场景】**

Who：玩家

Where：游戏界面

When：难度选择界面之后

**【用例描述】**

①游戏界面大小、蛇身长度、食物位置

②食物生成场景：随机在地图的某一坐标生成一个星形食物

③吃掉食物场景：在下次数据更新时身体长度加1

④拐弯场景：获取相应按键并执行操作

**【用例价值】**

玩家通过游戏缓解压力，体验游戏乐趣

**【约束和限制】**

①选择难度后方可进行游戏

②游戏过程中通过正确按键才会被电脑接受

**3.3.2异常处理**

**【用例名称】**

游戏界面

**【场景】**

Who：玩家

Where：游戏界面

When：难度选择界面之后

**【用例描述】**

食物显示异常，蛇在吃食物后蛇身异常，相应按键反馈异常

**【用例价值】**

玩家通过游戏缓解压力，体验游戏乐趣

**【约束和限制】**

①选择难度后方可进行游戏

②游戏过程中通过正确按键才会被电脑接受

**3.3.3替代处理**

重新打开游戏尝试，发现并解决问题

**3.4暂停界面**

3.4.1正常处理

**【用例名称】**

暂停界面

**【场景】**

Who：玩家

Where：暂停界面

When：游戏界面之后

**【用例描述】**

在进入游戏后，因为某些事情需要离开一会不能继续游戏，因此暂停游戏

**【用例价值】**

方便玩家处理其他事情

**【约束和限制】**

①只有开始游戏后才可以暂停

②只有按键正确才可以暂停

**3.4.2异常处理**

**【用例名称】**

暂停界面

**【场景】**

Who：玩家

Where：暂停界面

When：游戏界面之后

**【用例描述】**

暂停没有得到响应

**【用例价值】**

方便玩家处理其他事情

**【约束和限制】**

①只有开始游戏后才可以暂停

②只有按键正确才可以暂停

**3.4.3替代处理**

退出游戏存档再打开

**3.5死亡失败界面**

3.5.1正常处理

**【用例名称】**

死亡失败界面

**【场景】**

Who：玩家

Where：死亡失败界面

When：游戏开始之后

**【用例描述】**

蛇在遇到自身、墙壁就会死亡

**【用例价值】**

游戏宣布结束

**【约束和限制】**

游戏在正常进行

**3.5.2异常处理**

**【用例名称】**

死亡失败界面

**【场景】**

Who：玩家

Where：死亡失败界面

When：游戏开始之后

**【用例描述】**

**蛇在遇到自身和墙壁没有死亡**

**【用例价值】**

游戏宣布结束

**【约束和限制】**

游戏在正常进行

**3.5.3替代处理**

**重新启动继续测试**

**3.6过关界面**

3.6.1正常处理

**【用例名称】**

**过关界面**

**【场景】**

Who：玩家

Where：过关界面

When：游戏胜利后

**【用例描述】**

出现过关界面，显示游戏分数

**【用例价值】**

方便玩家看到自己水平

**【约束和限制】**

游戏通关后才能跳出此界面

**3.6.2异常处理**

**【用例名称】**

过关界面

**【场景】**

Who：玩家

Where：过关界面

When：过关闪退

**【用例描述】**

**游戏过关没弹出过关界面**

**【用例价值】**

**无**

**【约束和限制】**

游戏通关后才能跳出此界面

**3.6.3替代处理**

无

**3.7退出游戏界面**

3.7.1正常处理

**【用例名称】**

**退出游戏**

**【场景】**

Who：玩家

Where：游戏界面

When：根据玩家选择（任何时间）

**【用例描述】**

游戏失败或胜利或中途不想玩即可退出

**【约束和限制】**

弹出退出界面，通过按键确定是否退出

**3.7.2异常处理**

**【用例名称】**

退出游戏

**【场景】**

Who：玩家

Where：退出界面

When：游戏退出失败

**【用例描述】**

游戏退出发生错误

**【用例价值】**

方便退出游戏关闭程序

**【约束和限制】**

通过按键强制关闭

**3.7.3替代处理**

无

**3.8说明界面**

3.8.1正常处理

**【用例名称】**

说明界面

**【场景】**

Who：玩家

Where：说明界面

When：开始界面之后

**【用例描述】**

**在欢迎界面后，点击说明界面，进行游戏玩法说明及注意事项**

**【用例价值】**

玩家在游戏前可以仔细了解贪吃蛇游戏，游戏体验感增强