**三、用例**

编写：顾臻奇2016330301013

**1、盈利用例**

小游戏有两种盈利方式，首先有版权可以出售版权盈利，其次可以使用游戏的形式对一些商品进行宣传，如我们在游戏的最后加入的“需要更多小游戏请联系：15988811690。”被宣传的那件商品可以带来盈利。

**1.1 主要参与者：程序设计者。**

**1.2 涉众及其关注点**

**程序设计者：**希望自己设计的程序、独立游戏为自己带来盈利。

**玩家：**独立游戏的玩法有足够的设计新意；同时，有一定的挑战难度增加游戏性；其次，有足够多的更新，有足够的皮肤和玩法；最后，可以有更少的广告。

**商家：**需要平台宣传自己商品。

**1.3 前置条件：**玩家和商家提出要求。

**1.4 成功保证：**程序员有足够的代码能力。程序员对自己设计的游戏进行长时间的代码更新维护。游戏模块化设计容易维护。

**1.5 基础流程：**

(1)程序设计者设计出一个小游戏，在程序中加入自己联系方式的广告。

(2)一个玩家无意发现这个小游戏，并被吸引。

(3)玩家联系程序设计者提供意见，同时向其他人宣传游戏。

(4)程序设计者根据玩家要求更新游戏，让游戏积攒足够人气。

(5)商家注意到小游戏，希望合作宣传自己商品。

(6)程序设计者在游戏中不显眼位置植入广告，同时继续更新游戏版本。

(7)游戏人气持续上升，利益上升。

**2、游戏用例**

**2.1 主要参与者：**玩家。

**2.2 涉众及其关注点**

玩家：要能玩游戏，更改难度，更改背景、炸弹、导弹、防空车以及飞机样式，能查看游戏帮助。

**2.3 具体用例**

**2.3.1 玩游戏**

(1)执行者：玩家。

(2)目的：玩游戏。

(3)事件流：

1. 玩家启动系统

2. 在主界面选择你想玩的模式，例如：点击“初级模式”；

3. 进入到游戏级别页面，选择关卡；

4. 开始玩游戏。（我们程序中2和3失败了）

(4)前置条件：一个想玩游戏的人。

(5)成功条件：有一个编好的游戏程序。

**2.3.2 更改难度**

(1)执行者：玩家。

(2)目的：更改难度。

(3)事件流：

1. 在主界面中点击“游戏难度”按钮，进入游戏“难度设置界面”；

2. 在难度设置界面中，根据需求设置；

3. 点击“返回”按钮，用例结束。

(4)前置条件：玩家启动系统；想要对游戏难度进行设置。

(5)成功条件：游戏难度相关参数被改变。

**2.3.3 更改背景、炸弹、导弹、防空车以及飞机样式**

(1)执行者：玩家。

(2)目的：更改背景、炸弹、导弹、防空车以及飞机样式.

(3)事件流：

1. 在主界面中点击“皮肤选择”按钮，进入游戏“皮肤选择界面”；

2. 在模式界面选择你想要的皮肤；

3. 点击“返回”按钮，用例结束。

(4)前置条件：玩家想要改变游戏皮肤。

(5)成功条件：游戏皮肤被更改，有相关代码提供。

**2.3.4 能查看游戏帮助**

(1)执行者：玩家。

(2)目的：提示用户当前游戏的玩法

(3)事件流：

1. 在玩游戏界面中，当用户超出一定时间还未作出选择或操作，系统提示操作；

2. 玩家做出操作，用例结束。

(4)前置条件：玩家进入游戏保持一定时间不动作。

(5)成功条件：游戏继续。