**贪吃蛇大作战项目用例描述说明书**

**作者：**162052107张彦平 162052108李灏林 162052130张翰文

**文档变更记录**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本号 | 修订内容 | 修订 | 审核 | 备注 |
| 2018-10-01 | V1.0 | 填写本次修订内容 | 李灏林 | 张彦平 |  |
| 2018-10-05 | V1.1 |  | 张翰文 | 张彦平 |  |
| 2018-10-07 | V1.2 |  | 张彦平 | 张彦平 |  |

**1.引言**

**1.1编写目的**

记得在小时候玩的小游戏机和老式手机就有了贪吃蛇游戏，那时是一个格子一个格子的移动，就是不断的吃食物，使自己的身体变得更长。现在学习了编程，所以想了解一下怎么做出来的这个游戏。贪吃蛇大作战是一款非常好玩的经典趣味类游戏，这是随着手速提高的同时关卡难度会逐步上升，冷静把握时机。

**2.项目概述**

**2.1开发背景及意义**

贪吃蛇游戏，是目前家喻户晓的一款益智休闲的小游戏。选择这个题目不仅可以将我们所学的知识加以运用，而且这个游戏的制作方法一直吸引着我们。所以我们希望可以用所学的知识去了解它的本质。

**2.2应用现状**

贪吃蛇大作战安于现状的危险性剖析，在这个生存环境非常激烈的世界里面，只有生命力强大的人才有机会获得活下去的机会，所以造成一点点的失误都会让你失去生存的机会。有自己失误，也有天灾人祸。适者生存。当达到巨人的阶段，帝国的规模，死亡和失败也是一瞬间的事，可能源于一次错误的决策，可能源于长期稳定安于现状的落后，还有可能因为一次贪心。

**2.3目标**

**2.4范围**

**2.5作用**

可以让人们在忙碌的生活中得到放松与休息，贪吃蛇大作战如何完美诠释减压功能，在一个房间不断的吸取食物长大，可以帮助玩家们成功的减轻平日里的压力，所以成长并不是唯一的目的，只是为了达到自己的目标。

**3.项目用例描述**

**3.1 玩家登录**

**3.1.1正常处理**

**【用例名称】**

玩家登录

**【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】**

1、游戏运行显示欢迎界面；

2、玩家输入账号和密码并确认；

3、系统进行账号和密码验证；

4、验证通过，系统进入签到流程；验证失败，提示用户，用户选择重新验证或退出游戏；

**【用例价值】**

玩家登录后，可以获得玩家等级、拥有金币等信息，并且在游戏过程中获得金币、升级等级。

**【约束和限制】**

1、玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；

2、玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

3、玩家用户名不能重复；

**3.1.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家登录

**【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】**

1、游戏运行显示欢迎界面；

2、玩家输入账号和密码并确认；

3、系统进行账号和密码验证；

3.1 玩家输入的账号不存在，弹出注册窗口，提示玩家进行注册，玩家可以选择重新登录、注册或退出游戏；

4、验证通过，系统进入签到流程；验证失败，玩家选择重新验证或退出游戏；

**【用例价值】**

玩家登录后，可以获得玩家等级、拥有金币等信息，并且在游戏过程中获得金币、升级等级。

**【约束和限制】**

1、玩家必须成功登录游戏后才能进行游戏；

2、玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

3、玩家用户名不能重复；

**3.1.3替代处理**

无

**3.2 玩家注册**

**3.2.1正常处理**

**【用例名称】**

玩家注册

**【场景】**

Who：玩家

Where：登录界面、登录验证用户名不存在、游戏主界面

When：玩家点击“注册”按钮

**【用例描述】**

1、系统显示注册界面

2、玩家输入注册用户名、密码及确认密码并提交；

3、系统验证用户名是否存在；

4、如果用户名不存在则系统保存用户名和密码并提示用户注册成功，否则提示用户名已经存在，要求重新输入用户名；

**【用例价值】**

玩家注册后获得登录游戏权限，正常登录后才能进行游戏。

**【约束和限制】**

1、系统中玩家用户名不能重复；

2、玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

**3.2.2异常处理**

**【用例名称】**

玩家注册

**【场景】**

Who：玩家

Where：登录界面、登录验证用户名不存在、游戏主界面

When：玩家点击“注册”按钮

**【用例描述】**

1、 系统显示注册界面

2、 玩家输入注册用户名、密码及确认密码并提交；

2.1 玩家输入的注册用户名和密码为非英文字符，提示用户输入合法的英文字符；

3、 系统验证用户名是否存在；

4、 如果用户名不存在则系统保存用户名和密码并提示用户注册成功，否则提示用户名已经存在，要求重新输入用户名；

**【用例价值】**

玩家注册后获得登录游戏权限，正常登录后才能进行游戏。

**【约束和限制】**

1、 系统中玩家用户名不能重复；

2、 玩家用户名和密码必须为英文字符或符号；

**3.2.3替代处理**

无

**3.3 玩家签到**

**3.3.1正常处理**

**3.3.2异常处理**

**3.3.3替代处理**