

# Overlord

## Przypadki użycia

Jakub Gołębiowski    Adam Kawa    Piotr Krewski    Tomasz Weksej

25 kwietnia 2006

### Spis treści

<b>1</b>	<b>Rozgrywka</b>	<b>2</b>
1.1	Skrócony opis . . . . .	2
1.2	Cel . . . . .	2
1.3	Warunki wstępne . . . . .	2
1.4	Gwarancja powodzenia . . . . .	2
1.5	Minimalna gwarancja powodzenia . . . . .	2
1.6	Uczestnicy i interesy . . . . .	2
1.7	Główny scenariusz powodzenia . . . . .	2
1.8	Przebiegi alternatywne . . . . .	3
1.9	Rozszerzenia . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Umieszczenie wiadomości na forum</b>	<b>3</b>
2.1	Zakres . . . . .	3
2.2	Poziom . . . . .	4
2.3	Aktor główny . . . . .	4
2.4	Kontekst użycia . . . . .	4
2.5	Warunek początkowy . . . . .	4
2.6	Wyzwalacz . . . . .	4
2.7	Częstość występowania . . . . .	4
2.8	Gwarancja powodzenia . . . . .	4
2.9	Minimalna gwarancja powodzenia . . . . .	4
2.10	Uczestnicy i interesy . . . . .	4
2.11	Główny scenariusz powodzenia . . . . .	4
2.12	Alternatywny scenariusz powodzenia . . . . .	5

# **1 Rozgrywka**

## **1.1 Skrócony opis**

Jest to podstawowa funkcjonalność naszego serwisu. Umożliwia przeprowadzenie rozgrywki między wieloma graczami

## **1.2 Cel**

Rozegranie gry z innymi graczami

## **1.3 Warunki wstępne**

- Użytkownik jest zarejestrowany
- W serwisie jest zarejestrowana minimalna wymagana liczba użytkowników

## **1.4 Gwarancja powodzenia**

Gracz przeprowadzi rozgrywkę.

## **1.5 Minimalna gwarancja powodzenia**

Zostanie wyświetlona informacja o niemożności dołączenia się do rozgrywki.

## **1.6 Uczestnicy i interesy**

- **Gracz** - chce zagrać w grę.

## **1.7 Główny scenariusz powodzenia**

1. Użytkownik zgłasza chęć wzięcia udziału w rozgrywce.
2. Dołącza do istniejącej rozgrywki.
3. Wybiera państwo oraz parametry z jakimi chce zagrać w grę.
4. Gracze wykonują równoległe akcje na swoim państwie, aż do zakończenia rozgrywki
5. Wyświetlany jest komunikat końcowy oraz orientacyjny termin rozpoczęcia nowej rozgrywki

## 1.8 Przebiegi alternatywne

1. Użytkownik zgłasza chęć wzięcia udziału w rozgrywce.
2. Dołącza do istniejącej rozgrywki.
  - w grze bierze już udział maksymalna możliwa liczba graczy - użytkownik czeka na rozpoczęcie nowej rozgrywki.
  - zbyt mała liczba graczy by rozpocząć rozgrywkę - użytkownik czeka na chęć uczestnictwa w grze nowych osób.
3. Wybiera państwo oraz parametry z jakimi chce zagrać w grę.
  - gracz rezygnuje z tej czynności - przydzielane są parametry domyślne.
4. Gracze wykonują równoległe akcje na swoim państwie, aż do zakończenia rozgrywki
  - nastąpiła awaria serwera gry - gracze czekają na wznowienie rozgrywki przez administratora.
  - nastąpiła awaria serwera gry i nieodrwalna utrata danych koniecznych do prowadzenia rozgrywki - następuje zakończenie bieżącej gry i ogłoszenie nowego terminu rozpoczęcia rozgrywki.
  - użytkownik rezygnuje z uczestnictwa w grze - administrator usuwa jego konto i odpowiednio zmienia stan gry.
  - użytkownik przez co najmniej miesiąc nie loguje się na swoje konto gracza - administrator usuwa jego konto i odpowiednio zmienia stan gry.
  - użytkownik łamie regulamin gry - administrator usuwa jego konto i odpowiednio zmienia stan gry.
5. Wyświetlany jest komunikat końcowy oraz orientacyjny termin rozpoczęcia nowej rozgrywki.

## 1.9 Rozszerzenia

- Możliwość dołączenia do rozgrywki jako obserwator.

# 2 Umieszczenie wiadomości na forum

## 2.1 Zakres

Ogólny

## **2.2 Poziom**

Cel gracza

## **2.3 Aktor główny**

Gracz

## **2.4 Kontekst użycia**

Gracz czuje potrzebę wypowiedzenia swoich opinii, bądź uzyskania pomocy od innych użytkowników systemu

## **2.5 Warunek początkowy**

Konieczność zalogowania w systemie

## **2.6 Wyzwalacz**

Gracz przechodzi do wybranego forum i wybiera opcję dodania wiadomości

## **2.7 Częstość występowania**

Każdy gracz - nawet kilka razy dziennie

## **2.8 Gwarancja powodzenia**

Wiadomość ukaze się na forum i będzie mogła być komentowana

## **2.9 Minimalna gwarancja powodzenia**

Wyświetlony zostanie komunikat informujący dlaczego dodanie wiadomości nie powiodło się

## **2.10 Uczestnicy i interesy**

- Gracz chce wziąć udział w dyskusji na forum

## **2.11 Główny scenariusz powodzenia**

1. Gracz wybiera odpowiednie forum i opcję dodania wiadomości
2. Gracz redaguje wiadomość i wybiera opcję jej wysłania
3. System akceptuje zgłoszony post i wyświetla go na forum

## 2.12 Alternatywny scenariusz powodzenia

1. Gracz wybiera odpowiednie forum i opcję dodania wiadomości.
  - forum jest niedostępne - gracz kontaktuje się z administratorem/odkłada napisanie postu na inny termin
2. Gracz redaguje wiadomość i wybiera opcję jej wysłania
3. System akceptuje zgłoszony post i wyświetla go na forum
  - system odrzuca zgłoszenie wysłania postu podając przyczynę - gracz ustosunkowuje się do otrzymanego komunikatu powiadamiając administratora bądź ponawiając próbę umieszczenia wiadomości na forum;  
możliwe przyczyny
    - post potraktowany jako spam
    - treść postu zawiera wulgarne słownictwo
    - baza danych chwilowo niedostępna
    - brak zalogowania w systemie
    - rozmiar wiadomości przekracza dozwolony limit