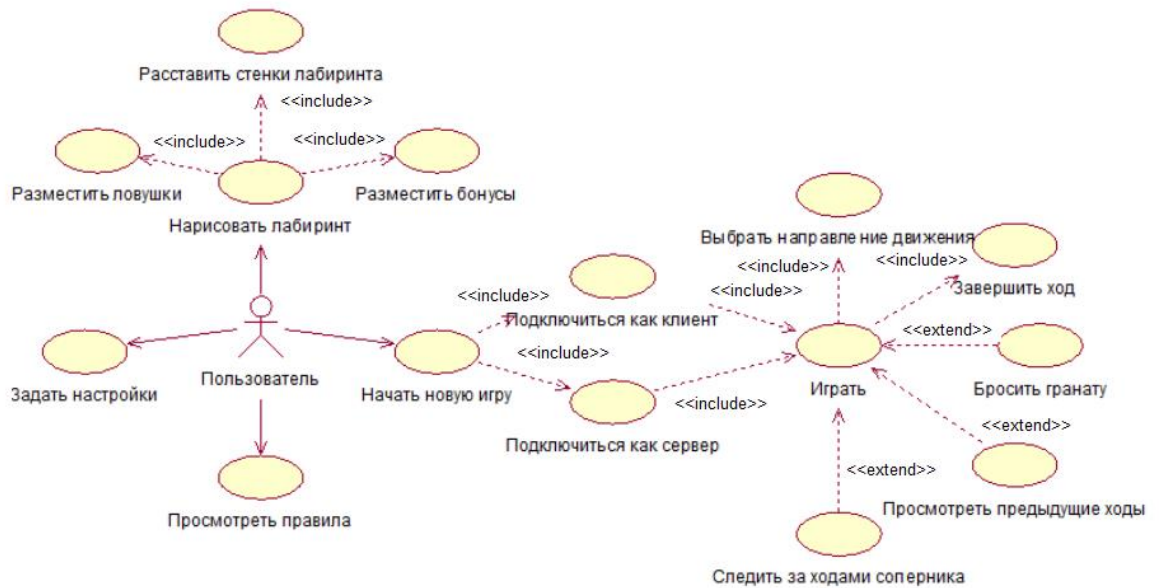


## Use Case Diagram



### 1. Просмотреть правила

#### 1.1 Краткое описание

Данный вариант использования позволяет пользователю просмотреть подробные правила игры.

#### 1.2 Предусловия

Отсутствуют.

#### 1.3 Основной поток событий

Открывается окно с правилами игры.

Закрывается окно пользователем.

#### 1.4 Постусловия

Отсутствуют.

### 2. Задать настройки

#### 2.1 Краткое описание

Данный вариант использования позволяет пользователю изменить настройки игры.

#### 2.2 Предусловия

Отсутствуют.

#### 2.3 Основной поток событий

Открывается окно с настройками игры.

Пользователь изменяет настройки.

Пользователь отменяет либо подтверждает изменения в настройках.

#### 2.4 Постусловия

Настройки изменяются при условии подтверждения пользователем.

### 3. Нарисовать лабиринт

#### 3.1 Краткое описание

Данный вариант использования позволяет пользователю нарисовать лабиринт для соперника.

#### 3.2 Предусловия

Отсутствуют.

#### 3.3 Основной поток событий

Открывается окно для создания лабиринта.

Пользователь выполняет пункты 4-6 и подтверждает создание лабиринта.

### **3.4 Постусловия**

Создается карта для соперника.

## **4. Расставить стенки лабиринта**

### **4.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю добавить стенки лабиринта на карту размером 10\*10 ячеек.

### **4.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **4.3 Основной поток событий**

Пользователь заносит в каждую ячейку стенку по своему усмотрению.

### **4.4 Постусловия**

Отсутствуют.

## **5. Разместить ловушки**

### **5.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю разместить ловушки в ячейках лабиринта.

### **5.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **5.3 Основной поток событий**

Пользователь добавляет на карту все ловушки, предусмотренные правилами игры.

### **5.4 Постусловия**

Отсутствуют.

## **6. Разместить бонусы**

### **6.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю разместить бонусы в ячейках лабиринта.

### **6.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **6.3 Основной поток событий**

Пользователь добавляет на карту все бонусы, предусмотренные правилами игры.

### **6.4 Постусловия**

Отсутствуют.

## **7. Начать новую игру**

### **7.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю начать игру.

### **7.2 Предусловия**

Нарисован лабиринт для соперника.

### **7.3 Основной поток событий**

Открывается окно, позволяющее пользователю выступить в роли клиента либо сервера.

### **7.4 Постусловия**

Отсутствуют.

## **8. Подключиться как клиент**

### **8.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю начать игру в роли клиента.

### **8.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **8.3 Основной поток событий**

Открывается окно, в котором осуществляется поиск сервера.

Пользователь подключается к серверу.

Пользователь ожидает подтверждения начала игры от сервера.

### **8.4 Постусловия**

Начинается новая игра в роли клиента.

## **9. Подключиться как сервер**

### **9.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю начать игру в роли сервера.

### **9.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **9.3 Основной поток событий**

Открывается окно, в котором будут отображаться подключенные устройства.

Пользователь ожидает подключения соперника.

Пользователь подтверждает начало игры.

### **9.4 Постусловия**

Начинается новая игра в роли сервера.

## **10. Играть**

### **10.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю использовать созданный соперником лабиринт для скорейшего нахождения выхода из него.

### **10.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **10.3 Основной поток событий**

Открывается игровое поле с лабиринтом.

Пользователь ищет выход, перемещаясь по лабиринту.

Пользователь использует GUI.

### **10.4 Постусловия**

Отсутствуют.

## **11. Выбрать направления движения**

### **11.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю выбрать направление движения для текущего хода.

### **11.2 Предусловия**

Отсутствие ловушки “Капкан” у пользователя.

### **11.3 Основной поток событий**

Пользователь выбирает одно из возможных направлений движения.

Персонаж пользователя перемещается в выбранном направлении на одну клетку лабиринта.

### **11.4 Постусловия**

При наличии стенки персонаж остается на своем месте.

## **12. Завершить ход**

### **12.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю завершить текущий ход.

### **12.2 Предусловия**

При отсутствии у пользователя ловушки “Капкан” необходимо бросить гранату либо совершить ход персонажем.

### **12.3 Основной поток событий**

Пользователь завершает ход.

### **12.4 Постусловия**

Чтобы совершить следующий ход необходимо дождаться завершения хода соперника.

## **13. Бросить гранату**

### **13.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю бросить гранату, тем самым разрушив стенку лабиринта.

### **13.2 Предусловия**

Наличие доступных гранат у пользователя.

### **13.3 Основной поток событий**

Пользователь выбирает стенку, которую необходимо разрушить.

С помощью гранаты стенка разбивается.

### **13.4 Постусловия**

Стенка остается разрушенной до конца игры.

## **14. Просмотреть предыдущие ходы**

### **14.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю просмотреть его предыдущие ходы и их результаты.

### **14.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **14.3 Основной поток событий**

Пользователь выбирает интересующий его ход.

Отображаются результаты этого хода.

### **14.4 Постусловия**

Отсутствуют.

## **15. Следить за ходами соперника**

### **15.1 Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю просмотреть ходы соперника и их результаты.

### **15.2 Предусловия**

Отсутствуют.

### **15.3 Основной поток событий**

Пользователь выбирает интересующий его ход соперника.

Отображаются результаты этого хода.

### **15.4 Постусловия**

Отсутствуют.