**Документация пользователя**

**1. Введение**

**1.1. Область применения:** игра предназначена для пользователей (далее именуемые как Игроки), которые будут играть в игру “Змейка”.

**1.2. Краткое описание возможностей:** запуск и выход из игры, возможность управления змейкой, воспроизведение фонового звука внутри программы, счёт очков.

**1.3. Уровень подготовки пользователя:** Игрок должен иметь опыт работы хотя бы с одним из существующих операционных систем (далее ОС). Например: ОС MS Windows.

**2. Назначение и условия применения**

Назначение игры “Змейка” – релаксация Игрока, т.е. Игрок получает некое удовольствие от игры.

Любое распространение игры без предупреждения его создателей влечёт за собой административную ответственность и охраняется по закону об авторском праве.

**3. Подготовка к работе**

Данная игра не находится в общем доступе.

**3.1. Состав и содержание дистрибутивного носителя данных:** для работы с игрой “Змейка” не требуется наличие постороннего программного обеспечения.

**3.2. Порядок проверки работоспособности**

Данная игра не является стабильно работающей, поэтому могут возникать некоторые баги, ошибки и т.д. В случае их возникновения рекомендуется перезапустить исполняемые файл.

**4. Описание операций**

**4.1. Выполняемые функции и задачи:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Действия Игрока | Ожидаемый результат |
| 1 | Игрок запустил программу Snake.exe | Запуск консольного приложения. Змейка находится в неподвижном состоянии. Нажмите одну из клавиш «a,s,d,w» |
| 2 | Игрок нажимает одну из клавиш направления (W, A, S, D) | Змейка начинает двигаться в заданном направлении. Появляется фоновая музыка, очки. |
| 3 | Змейка съедает фрукт | Змейка увеличивается в размерах на один символ (символ добавляется в конец хвоста). Фрукт пропадает, затем появляется новый фрукт в случайном месте, ограниченном границами. |
| 4 | Змейка врезается в себя | Игра оканчивается. Выводятся накопленные очки |
| 5 | Игрок нажимает клавишу “X” | Выход из игры |
| 6 | \*Змейка врезается в границу | Игра оканчивается. Выводятся накопленные очки |
| 7 | \*\*Змейка пересекает границу | Змейка оказывается на противоположной стороне поля |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |
| 10 |  |  |
| 11 |  |  |

**5. Аварийные ситуации**

В случае возникновения ошибок при работе с игрой “Змейка”, не описанных ниже случаях, необходимо обращаться к сотруднику подразделения технической поддержки (а именно к Гулецкому Прохору) либо к Scrum-мастеру (а именно к Яроховичу Станиславу).

1. **Приложение не запускается**

Решение: перезапустить приложение, проверить на целостность файлов, переустановить игру

1. **Экран слишком часто моргает**

Решение: измените параметры функции Sleep() внутри кода игры

**6. Рекомендации по освоению**

[**https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%BC%D0%B5%D0%B9%D0%BA%D0%B0\_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)**](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%BC%D0%B5%D0%B9%D0%BA%D0%B0_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0))