US1 “Открытие первой ячейки в новой игре”:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кто | Хочу | Зачем |
| Игрок | Нажать на закрытую ячейку | Узнать её статус + статус соседних ячеек (в случае, если она пуста) |

Acceptance:

1. Начать новую игру
2. Нажать на нужную ячейку

Expected result:

Раскрытие ячейки, отображение числа мин в её окрестности, либо соседних ячеек (в случае, если она пуста), начало отсчёта таймера

US2 “Установка флажка на ячейку с (предполагаемой) миной”:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кто | Хочу | Зачем |
| Игрок | Пометить флажком закрытую ячейку | Исходя из предположения о наличии мины в данной ячейке, продолжить анализ поля |

Acceptance:

1. Нажать правой кнопкой на желаемую ячейку

Expected result:

1. Установка флажка на ячейку с нужными координатами
2. Уменьшение значения счётчика мин на 1

US3 “Раскрытие всех ячеек вокруг заданной”:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кто | Хочу | Зачем |
| Игрок | Раскрыть все закрытые ячейки вокруг заданной | Исходя из предположения о правильной расстановке того количества мин, которое обозначено в данной ячейке, продолжить анализ поля |

Acceptance:

1. Нажать обеими кнопками мыши одновременно на ячейку с нужными координатами

Expected result:

В случае, если мины вокруг расставлены правильно – раскрытие ячеек, если неправильно – раскрытие всех ячеек, окончание игры (поражение)

US4 “Задание новой игры”:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кто | Хочу | Зачем |
| Игрок | Нажать на кнопку задания новой игры | Начать новую игру при завершении предыдущей (удачном или неудачном), либо желании завершить текущую |

Acceptance:

1. Нажать левой кнопкой мыши на кнопку со смайликом

Expected result:

Новое игровое поле со всеми закрытыми ячейками, обнуление таймера и счётчика мин.

US5 “Изменение уровня сложности на один из заданных по умолчанию”:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кто | Хочу | Зачем |
| Игрок | Зайти в настройки уровня сложности | Изменить уровень сложности игры |

Acceptance:

1. Нажать кнопку «Настройки»
2. Установить указатель в нужное поле

Expected result:

Генерация нового игрового поля размером, определённым уровнем сложности, со всеми закрытыми ячейками, обнуление таймера и счётчика мин (до значения, определённого уровнем сложности)

US6 “Изменение уровня сложности на произвольный”:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кто | Хочу | Зачем |
| Игрок | Зайти в настройки уровня сложности | Изменить уровень сложности игры на произвольный |

Acceptance:

1. Нажать левой кнопкой мыши кнопку «Настройки»
2. Установить указатель в поле “Особый”
3. Задать желаемые значения ширины (от 1 до 99), высоты поля (от 1 до 99) и числа мин (от 1 до 999), так, чтобы число мин было минимум на 1 меньше произведения высоты на ширину

Expected result:

Генерация нового игрового поля заданного размера со всеми закрытыми ячейками, обнуление таймера и счётчика мин (до заданного значения)

US7 “Использование меток ?”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Кто | Хочу | Зачем |
| Игрок | Использовать дополнительные метки “?” | Упростить процесс раскрытия поля на этапах неоднозначной расстановки - обозначить ячейки, где может быть мина, но не учитывать их как ячейки, помеченные флажками |

Acceptance:

1. Нажать левой кнопкой мыши кнопку «Настройки»
2. Установить галочку в поле “Marks ?”
3. Начать новую игру
4. Установить метку “?” на желаемую ячейку двукратным нажатием правой кнопки мыши

Expected result:

Установка метки “?” на ячейку с нужными координатами. В дальнейшем она считается программой эквивалентной непомеченной нераскрытой ячейке.