1. **Сыграть в одиночную игру**
2. Контекст использования: Режим игры в одиночном режиме
3. Основное действующее лицо: Пользователь приложения
4. Основной сценарий:

|  |  |
| --- | --- |
| **Действия актёра** | **Действия системы** |
| 1. Выбор пункта подменю «Одиночная игра» после нажатия на кнопку «Сыграть в игру».  3. Нажатие на кнопку с желаемым уровнем.  5. Заполнение клеток игрового поля  6. Нажатие кнопки «Готово»/ «Сдаться» | 2. Отображение доступных для выбора уровней головоломки.  4. Выбор из базы задач подходящей головоломки по уровню, отображение игрового поля игроку, запуск таймера  7. Проверка решения пользователя.  8. Вывод сообщения о результате игры. |

1. Расширения:

4.1. Нажатие кнопки «Готово» без заполнения клетки

4.1.а. Вывод сообщения «Заполните клетку!»

1. Предусловие: Пользователь выбрал пункт в меню «Сыграть в игру».
2. Постусловие: Пользователь видит результат игры.
3. **Сыграть в сетевую игру**
4. Контекст использования: Режим игры с соперником
5. Основное действующее лицо: Пользователь приложения
6. Основной сценарий:

|  |  |
| --- | --- |
| **Действия актёра** | **Действия системы** |
| 1. Выбор пункта подменю «Сетевая игра» после нажатия на кнопку «Сыграть в игру».  3. Принять кандидатуру  5. Заполнение клетки игрового поля  6. Нажатие кнопки «Готово» | 2. Подбор оптимального соперника.  4. Выбор из базы задач подходящей головоломки по уровню, отображение игрового поля игрокам, запуск таймера для первого игрока.  7. Проверка правильности заполненной клетки, начисление очков, остановка таймера игрока  8. Вывод сообщения о результате игры, когда закончились свободные клетки. |

1. Расширения:

4.1. Нажатие кнопки «Сдаться»

4.1.а. Вывод сообщения о результате игры с поражением игрока

1. Предусловие: Пользователь выбрал пункт в меню «Сыграть в игру».
2. Постусловие: Пользователь видит результат игры.
3. **Просмотр меню**
4. Контекст использования: Пользователь при запуске Приложения попадает в главное меню, в котором выбирает одно из нескольких доступных действий.
5. Основное действующее лицо: Пользователь приложения
6. Основной сценарий:

* После нажатия кнопки «Сыграть в игру» пользователь осуществляет выбор: в какую игру ему играть;
* После нажатия кнопки «Статистика» пользователь переходит на страницу статистик.

1. Расширения:

4.1. Нажатие кнопки «Выход»

4.1.а. Осуществляется выход пользователя из приложения

1. Предусловие: Пользователь зашел в приложение.
2. Постусловие: Пользователь оказывается в одном из подменю.