Описание диаграммы прецедентов

|  |  |
| --- | --- |
| **Характеристика** | **Описание** |
| **Use Case** | *Сыграть в одиночную игру* |
| **Назначение и роль в системе** | Режим игры в одиночном режиме |
| **Включающий Use Case** | Сыграть в игру |
| **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. |
| **Use Case** | *Сыграть в сетевую игру* |
| **Назначение и роль в системе** | Режим игры с соперником |
| **Включающий Use Case** | Сыграть в игру |
| **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»  *Исключение №1:* нажата кнопка «Сдаться» | 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. |
| **Исключения** | **Действия** |
| *Исключение №1:* нажата кнопка «Сдаться» | 7. Вывод сообщения о результате игры с поражением игрока |
| **Use Case** | *Продолжить сохраненную игру* |
| **Назначение и роль в системе** | Если есть сохраненная ранее игра, можно продолжить ее. При этом восстановится игровое поле с заполненными ранее клетками и время на таймере. |
| **Включающий Use Case** | Сыграть в одиночную игру |
| **Use Case** | *Выбрать уровень задачи* |
| **Назначение и роль в системе** | Для начала одиночной игры нужно выбрать уровень задачи из предложенных системой. |
| **Включающий Use Case** | Сыграть в одиночную игру |
| **Use Case** | *Сохранить текущую игру* |
| **Назначение и роль в системе** | Пользователь может сохранить текущую игру в одиночном режиме, чтобы при следующем запуске приложения возобновить ее. При этом сохранится игровое поле с заполненными пользователем клетками и время на таймере. |
| **Включающий Use Case** | Сыграть в одиночную игру |
| **Use Case** | *Взять подсказку* |
| **Назначение и роль в системе** | Пользователь может вместо своего хода открыть любую указанную им клетку игрового поля. Количество подсказок ограничено. |
| **Включающий Use Case** | Сыграть в одиночную игру |
| **Use Case** | *Передать ход* |
| **Назначение и роль в системе** | Пользователь в конце своего хода должен передать ход сопернику. Он может заполнить какую-то клетку или нет. |
| **Включающий Use Case** | Сыграть в сетевую игру |
| **Use Case** | *Одобрить соперника* |
| **Назначение и роль в системе** | Пользователь подтверждает соперника для предстоящей игры на странице «Выбор соперника в сетевом режиме». |
| **Включающий Use Case** | Сыграть в сетевую игру |