

Потоки событий для приложения «многопользовательская змейка»

Вариант использования «управление змейкой» (приложение работает в режиме сервера).

Поток событий для прецедента «управление змейкой»:

1. Отображается главное окно приложения.
2. Для изменения направления движения «змейки» пользователь нажимает на клавиатуре кнопку с стрелкой, если не нажимает, направления не изменяется.
3. «Змейка» движется вперед на один блок с учетом нового направления.
4. При столкновении змейки с едой выполняется поток событий A1.
5. При столкновении змейки с стеной или краем игрового поля выполняется поток событий A2.
6. Переход к п.2.

Альтернативный поток A1:

1. Длина змейки увеличивается на 1 блок.
2. Если длина змейки превышает определенное число блоков, выполняется поток событий A3.
3. Переход к п.2 основного потока событий.

Альтернативный поток A2:

1. Выводится сообщение об окончании игры. Игрок, управлявший змейкой – проиграл.
2. Вариант использования завершается.

Альтернативный поток A3:

1. Выводится сообщение об окончании игры. Игрок, управлявший змейкой – выиграл.
2. Вариант использования завершается.

Вариант использования «управление едой» (приложение работает в режиме клиента).

Поток событий для прецедента «управление едой»:

1. Отображается главное окно приложения.
2. Пользователь может нажать одну из кнопок с стрелками.

3. После нажатия, еда изменяет свое положение на игровом поле.
4. Если происходит столкновение еды с змейкой, происходит альтернативный поток событий A1.
5. Если происходит столкновение змейки с стенкой или краем игрового поля, выполняется поток событий A3.
6. Переход к п.2.

Поток событий A1:

1. Происходит увеличение длины змейки на 1 блок.
2. Если длина змейки больше определенного кол-ва блоков, выполняется поток событий A2.
3. Переход к п.2 основного потока событий.

Поток событий A2:

1. Выводится сообщение об окончании игры. Игрок, управлявший едой - проиграл.
2. Вариант использования завершается.

Поток событий A3:

1. Выводится сообщение об окончании игры. Игрок, управлявший едой – выиграл.
2. Вариант использования завершается.

Вариант использования «изменение настроек» (приложение работает в режиме сервера).

Поток событий для прецедента «изменение настроек»:

1. Отображается главное окно приложения.
2. Пользователь нажимает кнопку «настройки».
3. Отображается окно настроек.
4. Пользователь меняет настройки и нажимает «ОК».
5. Если игра уже начата и еще не закончена, выполняется альтернативный поток событий A1.
6. Вариант использования завершается.

Поток событий A1:

1. Выводится сообщение о невозможности изменения настроек в процессе игры.
2. Вариант использования завершается.