*Корольков Андрей, 11-МИ-1*

Действие: перемещение камеры

Сценарий:

* Пользователь передвигает курсор с зажатой средней кнопкой мыши
  + Координаты камеры смещаются на величину, равную отклонению координат курсора от координат зажатия средней кнопки мыши

Действие: приближение камеры

Сценарий:

* Пользователь крутит колесо мыши вверх
  + Камера приближается

Действие: отдаление камеры

Сценарий:

* Пользователь крутит колесо мыши вниз
  + Камера отдаляется

Действие: истечение глобального таймера

Сценарий:

* Счёт фракций сравнивается, отображаются итоги игры. Выигрывает фракция, имеющая наибольший счет. Остальные фракции распределяются по различным местам.

Действие: выделение сущности

Сценарий:

* Пользователь нажимает левой кнопкой мыши по сущности своей фракции
  + Если сущность не была до этого выделена, то сущность выделяется
  + В противном случае она переходит из выделенного состояния в обычное

Действие: выделение группы сущностей

Сценарий:

* Пользователь зажимает левую кнопку мыши и передвижением курсора выделяет прямоугольную область
  + Сущности, вошедшие в область и принадлежащие фракции пользователя, выделяются. Все сущности, которые были до этого выделены и находятся вне этой зоны – сбрасывают с себя выделение.

Действие: сброс выделения со всех сущностей

Сценарий:

* Пользователь нажимает клавишу *Escape* на клавиатуре.
  + Все сущности фракции пользователя, имевшие выделение, сбрасывают его с себя.

Действие: передвижение юнитов

Сценарий:

* Пользователь нажимает правую кнопку мыши. Для всех выделенных сущностей, которые принадлежат его фракции, в месте клика создается точка, в которую они будут двигаться с определенной скоростью. Скорость обратно пропорциональна массе сущности. В случае сущностей-воинов также присутствует прямая корреляция между скоростью и уровнем война.

Действие: остановка группы сущностей

Сценарий:

* Пользователь выделяет все сущности, которые находятся в движении, и нажимает клавишу *D* на клавиатуре.
  + Все сущности фракции пользователя в выделенной группе, двигавшиеся в определенную точку, останавливаются

Действие: остановка всех сущностей

Сценарий:

* Пользователь нажимает клавишу *S* на клавиатуре
  + Все сущности фракции пользователя на карте, двигавшиеся в определенную точку, останавливаются

Действие: генерация базой сущности

Сценарий:

* Прошло достаточное количество времени с предыдущей генерации
  + Из базы появляется сущность, которая соответствует её типу

Действие: увеличение массы война

Сценарий:

* Пользователь передвигает сущность-война к любой сущности иной фракции, масса которой меньше или равна массе война и которая при этом сама не является воином
  + При приближении сущности-воина на достаточно близкое расстояние к другой сущности, сущность удаляется, а к массе сущности-воина добавляется масса удаленной сущности. Также к счёту фракции прибавляется единица
* Пользователь передвигает сущность-воина к воину иной фракции, масса которого строго меньше массы сущности-воина пользователя
  + При приближении сущности-воина на достаточно близкое расстояние к этому воину, воин удаляется, а к массе сущности-воина добавляется масса удаленной сущности. Также к счёту фракции прибавляется единица
* Пользователь передвигает сущность-воина к воину иной фракции, масса которого равна массе сущности-воина
  + В случае если уровень воина пользователя больше уровня воина иной фракции, воин иной фракции удаляется, а к массе воина пользователя добавляется масса удаленного воина.
  + В случае если уровень воинов одинаковый, ничего не происходит

Действие: процесс захвата

Сценарий:

* Пользователь передвигает сущность-захватчик своей фракции к любому месту захвата
  + При приближении сущности-захватчика на достаточно близкое расстояние к месту захвата, сущность-захватчик удаляется, а место захвата ведет себя по-разному в зависимости от того, насколько оно захвачено:
    - В случае если уровень захваченности не достигает требуемого количества для полного захвата и соответствует фракции пользователя, уровень инкрементируется на единицу.
      * В случае если после инкремента уровень захваченности достигает требуемого количества для полного захвата, то место для захвата превращается в сущность определенного типа(зависит от типа места захвата).
    - В случае если уровень захваченности не достигает требуемого количества для полного захвата и соответствует иной фракции, уровень декрементируется на единицу
    - В случае если уровень захваченности равен нулю, то уровень захваченности инкрементируется на единицу и становится соответствующим фракции пользователя

Действие: увеличение опыта война

Сценарий:

* Пользователь передвигает сущность-воина своей фракции к сущности-опыту своей фракции
  + К уровню опыта добавляется одна единица. В случае если опыта достаточно для повышения уровня, уровень воина инкрементируется на единицу.