Корольков Андрей, 10-МИ-1

Действие: передвижение юнита

Сценарий:

* Пользователь нажимает левой кнопкой мыши по юниту
  + Если юнит не был до этого выделен, то юнит выделяется
    - Система проверяет координаты курсора
      * Если координаты курсора не находятся на юните, то юнит передвигается в сторону него
      * В противном случае юнит не двигается
  + В противном случае он переходит из выделенного состояния в обычное

Действие: взаимодействие с врагом

Сценарий:

* Пользователь передвигает один из своих юнитов таким образом, чтобы он находился на другом, вражеском юните
  + В случае если масса юнита больше массы вражеского, то вражеский юнит раскалывается на части
  + В противном случае вражеский юнит раскалывает юнит пользователя

Действие: генерация базой юнита

Сценарий:

* Пользователь нажимает правой кнопкой мыши по базе
  + Если прошло достаточное количество времени с предыдущей генерации, то база генерирует юнита определенного типа
  + В противном случае на экран выводится информирующее сообщение о невозможности генерации

Действие: захват области юнитов

Сценарий:

* Пользователь зажимает левую кнопку мыши
* Пользователь перемещает курсор, образуя прямоугольную область
* Для каждого юнита:
  + В случае если координаты юнита находятся внутри прямоугольника, и он не выделен, то он переходит в выделенное состояние.
  + В случае если координаты юнита находятся внутри прямоугольника, и он выделен, то он переходит в обычное состояние
  + В случае если координаты юнита не находятся в прямоугольнике, все остается как есть

Действие: строительство юнита на месте для постройки

Сценарий:

* Пользователь отправляет строителей в место для постройки
* Происходит инкрементация количества строителей в месте для построек
  + Если количество строителей, которые находятся в нем достаточно, то место для постройки превращается в юнит определенного типа
  + В противном случае ничего не происходит