**UseCase**

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, диаграмма, круг

Автоматически созданное описание**Диаграмма**

**Игрок**

1. UseCase - Как игрок, я хочу иметь возможность видеть нынешнее состояние холста и легко по нему перемещаться.
   1. Игроку системой предоставляется интерфейс, на котором отображается текущее состояние холста. Игрок может масштабировать холст и перемещаться по нему для удобства. Система запоминает состояние и масштаб холста.
2. UseCase - Как игрок, я хочу иметь возможность выбирать любой цвет из доступных цветов.
   1. Игрок выбирает опцию “Палитра”. Система отображает палитру, которая содержит в себе 20 цветов.
   2. Игрок кликом выбирает любой один цвет. Система сохраняет выбранный цвет.
3. UseCase - Как игрок, я хочу иметь возможность окрашивать любой пиксель в определённый цвет раз в N секунд.
   1. Игрок кликом выбирает на холсте любой пиксель. Система изменяет предыдущий цвет пикселя в цвет, выбранный игроком и обновляет состояние холста.
4. UseCase - Как игрок, я хочу иметь возможность авторизации.
   1. Игрок выбирает опцию “Авторизация”. Система отображает форму, в которой присутствует поле для ввода никнейма.
   2. Игрок вводит никнейм и отправляет форму. Система сохраняет никнейм и игрока в базу данных.
5. UseCase - Как игрок, я хочу иметь возможность просматривать информацию о пикселе.
   1. Игрок кликом выбирает на холсте любой пиксель. Система предоставляет интерфейс, в котором игрок видит автора последнего закрашенного пикселя и время зарисовки.
6. UseCase - Как игрок, я хочу иметь возможность просматривать игроков в текущей сессии.
   1. Игрок выбирает опцию “Список игроков”. Система отображает список игроков, активных в текущей сессии.

**Администратор**

1. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность видеть нынешнее состояние холста и легко по нему перемещаться.
   1. Администратору системой предоставляется интерфейс, на котором отображается текущее состояние холста. Администратор может масштабировать холст и перемещаться по нему для удобства. Система запоминает состояние и масштаб холста.
2. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность выбирать любой цвет из доступных цветов.
   1. Администратор выбирает опцию “Палитра”. Система отображает палитру, которая содержит в себе 20 цветов.
   2. Администратор кликом выбирает любой один цвет. Система сохраняет выбранный цвет.
3. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность очищать любой пиксель.
   1. Администратор кликом выбирает на холсте любой пиксель. Система изменяет предыдущий цвет пикселя в белый (стандартный) цвет и обновляет состояние холста.
4. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность регистрации.
   1. Администратор выбирает опцию “Регистрация”. Система отображает форму, в которой присутствует поле для ввода логина и пароля.
   2. Администратор вводит логин, пароль и отправляет форму. Система сохраняет данные и администратора в базу данных.
5. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность просматривать информацию о пикселе.
   1. Администратор кликом выбирает на холсте любой пиксель. Система предоставляет интерфейс, в котором администратор видит автора последнего закрашенного пикселя и время зарисовки.
6. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность просматривать игроков в текущей сессии.
   1. Администратор выбирает опцию “Список игроков”. Система отображает список игроков, активных в текущей сессии.
7. UseCase - Как администратор, я хочу иметь перезапускать сессию.
   1. Администратор выбирает опцию “Перезапустить сессию”. Система перезапускает холст, очищая все закрашенные пиксели и перезапуская таймер.
8. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность продлевать время сессии.
   1. Администратор выбирает опцию “Продлить сессию”. Система отображает интерфейс с настройками таймера сессии.
   2. Администратор устанавливает необходимое время продления. Система добавляет к текущему таймеру дополнительное время, и сохраняет состояние холста.
9. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность изменять размер холста.
   1. Администратор выбирает опцию “Изменить размер холста”. Система отображает интерфейс с настройками размера холста.
   2. Администратор устанавливает необходимые размеры холста. Система применяет введенные параметры к холсту и перезапускает сессию.
10. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность изменять время между закраской пикселя у игроков.
    1. Администратор выбирает опцию “Изменить время между закраской”. Система отображает интерфейс с настройками времени закраски.
    2. Администратор устанавливает время между закраской. Система применяет введенные параметры к холсту и перезапускает сессию.
11. UseCase - Как администратор, я хочу иметь возможность блокировать игроков.
    1. Администратор выбирает опцию “Блокировка игрока”. Система отображает интерфейс с настройками блокировки.
    2. Администратор вводит device-id требуемого игрока. Система ищет в текущей сессии игрока с введенным id и блокирует его.