Ревенко Дарья, 10-МИ-5

Действие 1: Начальное обучение.

Сценарий:

* При старте программы пользователю предлагается пройти обучение, он выбирает, пройти этот курс или пропустить и приступить сразу к выполнению заданий.
* Если он выбрал пройти курс, то ему открывается окно с обучением и рассказом о том, что за местность его окружает и что он может делать, далее появляется панель заданий.
* Если он нажимает на пропуск обучения, то у него в окне сразу появляется панель заданий, которые нужно выполнить.

Действие 2: Выполнение заданий.

Сценарий:

* Пользователь кликает в часть экрана, отвечающую за задания.
* Открывается панель с 3 заданиями, которые пользователь может выполнять для получения дополнительных очков.
* Если какое-то из заданий выполнено, пользователь получает дополнительные очки, а само задание заменяется новым.
* Пользователь может пропустить задание, заплатив за него деньги.

Действие 3: Покупка нового оборудования.

Сценарий:

* Пользователь кликает в часть экрана, отвечающую за магазин.
* Он нажимает на одну из вкладок в магазине, отвечающую за улучшения, нажимает на понравившееся улучшение и видит информацию о том, что это улучшение дает.
* Система проверяет, достаточно ли у пользователя денег, чтобы купить данное улучшение.
* Если денег достаточно, то пользователь совершает покупку и улучшение оказывается у него.
* Если денег недостаточно, то система оповещает пользователя, что транзакция невозможна.

Действие 4: Расширение территории.

Сценарий:

* Комната переполнена техникой, и пользователю требуется ее расширить, о чем его оповещает система.
* Пользователь нажимает на иконку магазина на панели управления.
* Он нажимает на одну из вкладок в магазине, отвечающую за расширение комнаты.
* Открывается меню, где он может выбрать, насколько расширить комнату.
* Если расширение недоступно из-за недостатка денег, система оповещает пользователя об этом.
* Если расширение доступно, пользователь может его купить, тем самым его комната с аппаратным обеспечением увеличится.

Действие 5: Продажа старого оборудования.

Сценарий:

* пользователь заходит в магазин, открывает вкладку, отвечающую за продажу оборудования.
* В этой вкладке показывается все его устаревшее оборудование.
* Пользователь может выбрать какую-то единицу техники и продать ее, получив за это деньги.