Ревенко Дарья, 10-МИ-5

Действие 1: Начальное обучение.

Сценарий:

* При старте программы пользователю предлагается пройти обучение, он выбирает, пройти этот курс или пропустить.
* 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.
* Если он нажимает на пропуск обучения, то открывается окно, с которого начинается игра.

Действие 2: Выполнение заданий.

Сценарий:

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

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: Добыча биткоинов.

Сценарий:

* + Пользователь попадает на новый уровень, по которому он идет сверху вниз.
  + По пути пользователь разбивает камни, за что получает монеты, превращающиеся в биткоины.
  + Он может не разбивать камни, но тогда он не получит монеты и не сможет купить улучшения.

Действие 5: Усложнение добычи биткоина.

Сценарий:

* + С увеличением количества уже добытых биткоинов, новые биткоины становится все сложнее добывать.
  + Сложность их добычи определяется количеством монет, добываемых для зарабатывания одного биткоина.
  + После определенного уровня у пользователя снижается вероятность нахождения монет в камнях.