Бордюгов Максим, 10-МИ-4

Действие: снос объекта

Пользователь нажимает на кнопку сноса  
Выделяет область в которой будут снесены объекты  
Если есть объекты в области сноса, то они будут уничтожены с игрового поля  
Иначе игровое поле останется без изменений

Действие: постройка объектов

Пользователь открывает меню построек

Выбирает объект, который хочет построить

Система проверяет, есть ли пол для постройки объекта  
Если да, то юнит получает задачу в очередь и приступает к ее выполнению  
Если нет, то юнит получит задачу в очередь и приступит после постройки пола

Действие: поиск юнитом кратчайшего пути  
Пользователь дает задание для юнита

Кликает на область игрового поля, в которую хочет отправить юнита

Система проверяет есть ли путь до нужной точки

Если нет, то юнит начнет движение в указанную область и остановится по прибытии

Если да, то юнит постарается обойти препятствие

Действие: сохранение игрового прогресса

Сценарий:

Пользователь нажимает на кнопку сохранения

Если ничто не мешает сохранить прогресс, то прогресс сохраняется в файл

Действие: загрузка игрового прогресса

Сценарий:

Пользователь нажимает на кнопку загрузки  
Если есть корректный файл, то на игровом поле отобразятся объекты из загруженного сохранения  
Если нет, то прогресс и игровое поле останется без изменения=й