**Попов Артём 10МИ3**

**Пользовательские сценарии**

Напоминаю, что мой проект это Android игра в ретро стиле. Космическая одиссея с воксельной графикой, так я заявлял свой проект.

1) Как начать игру

На главном Activity приложения будет отображен объект (космический корабль). Чтобы пользователю начать игру он должен с помощью swipe вверх передвинуть корабль и отпустить. После этого происходит загрузка интерфейса и игра начинается.

2) Улучшение корабля

На главном Activity будет располагаться кнопочка с корзиной (магазином). Нажав туда пользователь переходит в улучшения. Будет несколько полей (сила, перезарядка, скорость). При нажатии на них полоса будет заполнятся, а соответствующая характеристика корабля будет улучшаться.

3) После прохождения миссии

После прохождения миссии появляется окно, в котором будут появляться медали (звездочки). Они будут показывать насколько успешно выполнена миссия. Ниже будет вестись подсчёт заработанных coin (игровая валюта) и две кнопки. Первая будет вести в главное окно игры, при нажатии на вторую кнопку миссия начинается сначала.

4) Изменение уровня сложности

Если игрок захочет повысить уровень сложности своей игры, то на главном Activity будет соответствующая линия с 3 уровнями сложности. Выбрав любой, пользователь сможет начать игру (По умолчанию стоит низкий уровень сложности).

5) Переход в бесконечный режим

При нажатии на стрелку рядом с кораблем игрок будет переходить в режим выживания, где игра будет продолжаться пока корабль пользователя не будет уничтожен. Для перехода в режим компании будет реализована соответствующая кнопка.