

## Wymaganie 2

### Scenariusz główny „Wybór graczy”

1. Klient włącza grę.
2. Pojawia się menu główne z 4 przyciskami: START, OPTIONS, HIGHSCORE oraz EXIT.
3. Klient klika myszką przycisk „START”.
4. Pojawia się ekran wyboru mapy.
5. Klient klika myszką przycisk „NEXT”.
6. Klient wybiera opcje dotyczące graczy.
  - 6.1. Klient ustawia nicki graczy.
  - 6.2. Klient dodaje graczy określając ich typ lub usuwa graczy.
7. Klient rozpoczyna grę naciskając myszką przycisk „START” znajdujący się w prawym dolnym rogu ekranu.
8. Gracze rozmieszczeni są w sposób losowy w rogach ekranu.
9. Po zakończeniu gry klient zostaje przekierowany do głównego Menu.
10. Klient naciska myszką przycisk „EXIT” znajdujący się w głównym Menu.
11. Gra wyłącza się.

### Scenariusz alternatywny „Wybór złych opcji”:

Kroki 1-6 jak w scenariuszu głównym

- 6.1. Klient ustawia niepoprawne nicki.
  7. Klient rozpoczyna grę naciskając myszką przycisk „START” znajdujący się w prawym dolnym rogu ekranu.
  8. Na ekranie pojawiają się komunikaty: „Wrong nicknames” (w przypadku 6.1.) w miejscu (ERROR MESSAGE) pokazanym na rysunku.
  9. Klient poprawia błędy i rozpoczyna grę naciskając myszką przycisk „START”.
- Pozostałe punkty 8-11 ze scenariusza głównego.

### Scenariusz alternatywny „Zapisanie wyborów gracza”:

Kroki 1-6.2. jak w scenariuszu głównym

7. Gracz cofa się do poprzedniego menu klikając przycisk „BACK” w lewym dolnym rogu ekranu.
8. Gracz dokonuje zmian w poprzednich Menu.
9. Gracz wraca do Menu wyboru graczy.
10. Zmiany dokonane w punktach 6.1, 6.2 są nadal widoczne w Menu.

Pozostałe punkty 7-11 ze scenariusza głównego.

### Scenariusz alternatywny „Zapisanie wyborów gracza przy wyjściu z gry”:

Kroki 1-6.2. jak w scenariuszu głównym

7. Gracz cofa się do Menu wyboru mapy klikając przycisk „BACK” w lewym dolnym rogu ekranu.
8. Gracz cofa się do głównego Menu klikając po raz kolejny przycisk „BACK”.
9. Gracz wychodzi z gry klikając przycisk „EXIT”.

---Na nowo kroki 1-5 ze scenariusza głównego.---

10. Zmiany dokonane w punktach 6.1, 6.2 są nadal widoczne w Menu.

Pozostałe punkty 6-11 ze scenariusza głównego.

## Wymaganie 5

Scenariusz główny:

- 5.1.1. Gra się rozpoczyna, uruchamiany jest licznik czasu.
- 5.1.2. Po 2 minutach zewnętrzna krawędź mapy zaczyna migać na czerwono.
- 5.1.3. Po 5 sekundach miganie ustaje i stawiane są niezniszczalne bloki w odpowiednich miejscach.
- 5.1.4. Następuje 30 sekund zwykłej rozgrywki.
- 5.1.5. Zewnętrzna krawędź mapy miga na nowo.
- 5.1.6. Powtarzamy kroki 5.1.3 - 5.1.5 aż do zniknięcia grywalnej części mapy.

Scenariusz alternatywny:

- 5.2.1. 1-5 jak w SG.
- 5.2.2. Rozgrywka kończy się z powodu zwycięstwa jakiegoś gracza lub śmierci wszystkich graczy.
- 5.2.3. Mapa nie zmniejsza się, następuje przekierowanie do głównego Menu.
- 5.2.4. Jak w 3 SG.

Scenariusz alternatywny 2:

- 5.3.1. 1-5 jak w SG.
- 5.3.2. Po 5 sekundach gracz stoi w miejscu, w którym pojawia się niezniszczalny blok.
- 5.3.3. Gracz umiera.
- 5.3.4. Gra toczy się dalej aż do zwycięstwa jakiegoś gracza lub śmierci wszystkich graczy.

## Wymaganie 6

Scenariusz główny wymagania:

- 6.1.1. Gracz włącza grę.
- 6.1.2. Gracz wybiera z menu przycisk "Start"
- 6.1.3. Dokonywany jest przez gracza wybór spośród 5 możliwych map (poprzez kliknięcie jednego z przycisków przy obrazie wybieranej mapy).
- 6.1.4. Gracz wciska przycisk "Next"
- 6.1.5. Gracz wciska przycisk "Next"
- 6.1.6. Gra uruchamia się. Tekstury podłogi, ścian, obiektów do niszczenia wyświetlają się z charakterystycznego dla mapy zestawu.
- 6.1.7. Po zakończeniu gry w Menu wyboru mapy znajduje się wcześniej wybrana mapa.

Scenariusz alternatywny:

- 6.2.1. 1-3. Jak w scenariuszu głównym wymagania.
- 6.2.2. Gracz wciska klawisz "Back"
- 6.2.3. Gracz wciska przycisk "Start" (wraca do menu wyboru mapy)
- 6.2.4. W menu znajduje się wybrana przez gracza mapa w punkcie 6.2.1.

Scenariusz alternatywny 2:

- 6.3.1. 1-3. Jak w scenariuszu głównym wymagania.
- 6.3.2. Gracz klika przycisk "Back"
- 6.3.3. Gracz klika przycisk "Exit" (wychodzi z gry)
- 6.3.4. Gracz uruchamia grę jeszcze raz.

## **Wymaganie 7**

Scenariusz główny:

- 7.1.1 Gracz klika przycisk "Options".
- 7.1.2 Gracz klika przycisk "Sounds".
- 7.1.3 Gracz ustawia muzykę i efekty dźwiękowe na "ON" oraz ustala niezerową głośność na suwaku głośności muzyki/efektów dźwiękowych.
- 7.1.4 Gracz klika przycisk "Back".
- 7.1.5 Gracz klika przycisk "Back".
- 7.1.6 Gracz klika w dowolny przycisk w poszczególnych Menu gry.
- 7.1.7 Odtwarzany jest dźwięk kliknięcia w przycisk.
- 7.1.8 Gracz rozpoczyna grę, lub jest w dowolnym momencie.
- 7.1.9 Podczas gry słuchać muzykę w tle.
- 7.1.10 Gracz posiada jedną lub więcej niż jedną bombę.
- 7.1.11 Gracz stawia bombę.
- 7.1.12 Z głośników wydobywa się dźwięk.

Scenariusz alternatywny :

- 7.2.1 1-2 jak w scenariuszu głównym.
- 7.2.2 Gracz ustawia muzykę/efekty dźwiękowe/oba na "OFF" lub ustala zerową głośność na suwaku głośności muzyki/efektów dźwiękowych/obu (odpowiednio).
- 7.2.3.1 Jeśli gracz wyciszył muzykę, po rozpoczęciu gry nie będzie jej słychać.
- 7.2.3.2 Jeśli gracz wyciszył efekty dźwiękowe, po rozpoczęciu gry nie będzie ich słychać (również klikania w przyciski w menu)
- 7.2.3.3 Jeśli gracz wyciszył muzykę oraz efekty dźwiękowe, po rozpoczęciu gry nie będzie słychać muzyki oraz efektów dźwiękowych.

Scenariusz alternatywny :

- 7.3.1 1-8 jak w scenariuszu głównym.
- 7.3.2 Dwóch graczy dokonuje aktywności wymagającej użycia dźwięku (śmierć gracza, podstawienie bomby, otrzymanie obrażeń lub wybuch bomby).
- 7.3.3 Z głośników wydobywają się równocześnie wszystkie dźwięki.

Scenariusz alternatywny 2:

- 7.4.1 1-8 jak w scenariuszu głównym.
- 7.4.2 Gra kończy się z powodu zwycięstwa jakiegoś gracza lub śmierci wszystkich graczy.

## **Wymaganie 8**

Scenariusz główny:

- 8.1.1 - Gracz znajduje się w głównym menu
- 8.1.2 - Gracz klika przycisk z napisem "highscore"
- 8.1.3 - Gra prezentuje listę najlepszych wyników (maksymalnie 10, ale może być ich mniej, jeśli rozegrano mniej niż 10 rozgrywek)

Scenariusz alternatywny:

- 8.2.1 - Gracz kończy rozgrywkę uzyskując największą liczbę punktów spośród pozostałych graczy.
- 8.2.2 - Wynik jest wstawiany do tabeli w momencie spełnienia odpowiedniego przypadku z wypisanych powyżej
- 8.2.3 - Gracz znajduje się w głównym menu po zakończeniu gry
- 8.2.4 - Gracz klika przycisk z napisem "highscore"
- 8.2.5 - Gra prezentuje listę najlepszych wyników w tym wynik gracza z poprzedniej rozgrywki.

Scenariusz alternatywny:

- 8.2.1 - Gracz kończy rozgrywkę uzyskując największą liczbę punktów spośród pozostałych graczy.
- 8.2.2 - Wynik nie jest wstawiany do tabeli w momencie spełnienia odpowiedniego przypadku z wypisanych powyżej
- 8.2.3 - Gracz znajduje się w głównym menu po zakończeniu gry
- 8.2.4 - Gracz klika przycisk z napisem "highscore"
- 8.2.5 - Gra prezentuje listę najlepszych wyników bez wyniku gracza z poprzedniej rozgrywki.

Scenariusz alternatywny:

- 8.2.1 - Po zakończeniu rozgrywki największą ilość punktów zdobyło 2 lub więcej graczy.
- 8.2.2 - Wynik nie jest wstawiany do tabeli.
- 8.2.3 - Gracz znajduje się w głównym menu po zakończeniu gry
- 8.2.4 - Gracz klika przycisk z napisem "highscore"
- 8.2.5 - Gra prezentuje listę najlepszych wyników bez wyniku najlepszych graczy z poprzedniej rozgrywki.

## **Wymaganie 10**

Scenariusz główny:

- 10.1.1. Gracz klika "Start".
- 10.1.2. Gracz wybiera mapę.
- 10.1.3. Gracz klika "Next".
- 10.1.4. Gracz przypisuje odpowiednim graczom skolor skórki.
- 10.1.5. Gracz klika "Start" rozpoczynając grę.
- 10.1.6. Dokonane zmiany znajdują się w grze.

Scenariusz alternatywny:

- 10.2.1. Gracz klika "Options".
- 10.2.2. Gracz klika "Controls".
- 10.2.3. Gracz przypisuje odpowiednim graczom sterowanie.
- 10.2.4. Gracz klika przycisk "Back".

- 10.2.5. Gracz klika przycisk "Back". (cofniecie sie do main menu)
- 10.2.6. Gracz klika przycisk "Start".
- 10.2.7. Gracz klika przycisk "Next".
- 10.2.8. Gracz klika przycisk "Next".
- 10.2.9. Dokonane zmiany sterowania znajdują się w grze.

## **Wymaganie 11**

### Scenariusz główny:

- 11.1.1 - Gracz znajduje się w dowolnym momencie rozgrywki (czyli na planszy)
- 11.1.2 - Gracz posiada bombę ( co najmniej jedną )
- 11.1.3 - Gracz kładzie bombę na planszy
- 11.1.4 - Bomba wybuchą, zniszczalny blok znika z planszy
- 11.1.5 - Na miejscu zniszczonego/zniszczonych bloków może pojawić się power-up

### Scenariusz alternatywny:

- 11.2.1 - 11.2.3 - Kroki analogiczne, jak w scenariuszu głównym
- 11.2.4 - Bomba jest za daleko od bloku zniszczalnego, blok nie znika

### Scenariusz alternatywny:

- 11.3.1 - 11.3.3 - Kroki analogiczne, jak w scenariuszu głównym
- 11.3.4 - Blok jest niezniszczalny, po wybuchu bomby nie znika, a wybuch bomby w kierunku tego bloku zatrzymuje się na nim

## **Wymaganie 12**

### Scenariusz główny:

- 12.1.1 Gracz rozpoczyna grę, lub jest w jej dowolnym momencie
- 12.1.2 Gracz czeka na pojawienie się na mapie power-upa
- 12.1.3 Gracz wchodzi na pole z power-upem
- 12.1.4 Prędkość gracza zostaje zwiększona
- 12.1.5 Do końca gry przy poruszaniu gracz porusza się szybciej

### Scenariusz Alternatywny:

- 12.2.1 Gracz rozpoczyna grę, lub jest w jej dowolnym momencie
- 12.2.2 Gracz czeka na pojawienie się na mapie power-upa
- 12.2.3 Gracz wchodzi na pole z power-upem
- 12.2.4 Limit bomb gracza zostaje zwiększony o 1
- 12.2.5 Przy próbie postawienia bomby gracz może postawić 1 bombę więcej, od poprzedniego limitu

### Scenariusz alternatywny:

- 12.3.1 Gracz rozpoczyna grę, lub jest w jej dowolnym momencie
- 12.3.2 Gracz czeka na pojawienie się na mapie power-upa
- 12.3.3 Gracz wchodzi na pole z power-upem
- 12.3.4 zasięg bomb gracza zostaje zwiększony
- 12.3.5 Do końca gry bomby stawianie przez gracza mają o 1 zasięg większy od

poprzedniego

Scenariusz alternatywny:

- 12.4.1 Gracz rozpoczyna grę, lub jest w jej dowolnym momencie
- 12.4.2 Gracz czeka na pojawienie się na mapie power-upa
- 12.4.3 Gracz wchodzi na pole z power-upem
- 12.4.4 Zasięg bomb gracza zostaje zwiększony
- 12.4.5 Gracz stawia bombę
- 12.4.6 Gracz podnosi kolejne wzmocnienie zasięgu
- 12.4.7 Bomba postawiona w 1.5 wybucha, mając zasięg obliczony już po podniesieniu ulepszenia (1.6)