

Scenariusz Asteroid

Główny scenariusz:

1. Klient uruchamia grę.
2. System wyświetla menu główne gry.
3. Klient chce rozpocząć nową grę.
4. System wyświetla główne okno gry.
5. Klient naciska klawisz ESC.
6. System pauzuje rozgrywkę i wyświetla opcje.
7. Klient naciska klawisz zamknięcia gry.
8. System zapisuje wynik i zamyka grę.

Rozszerzenia:

- 3a. Klient chce zmienić sterowanie.

System wyświetla widok odpowiedzialny za zmianę sterowania.

Klient zmienia i zatwierdza rozkład klawiszy

System zapisuje nowe sterowanie.



Scenariusz Asteroid

3b. Klient chce stworzyć grę

System wyświetla widok odpowiedzialny za ustawienia tworzonej gry

Klient ustawia swoje wartości i chce rozpocząć grę

System tworzy grę z wartościami podanymi przez klienta

3c. Klient chce obejrzeć ranking

System wczytuje plik rankingu i wyświetla na widoku.

3d. Klient chce zakończyć grę.

System zamyka grę.

6a. Klient chce wrócić do gry

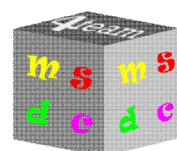
System wraca do widoku gry

6b. Klient chce zmienić sterowanie

System wyświetla widok odpowiedzialny za zmianę sterowania.

Klient zmienia i zatwierdza rozkład klawiszy

System zapisuje nowe sterowanie



Scenariusz Asteroid

6c. Klient chce obejrzeć ranking

System wczytuje plik rankingu i wyświetla na widoku.

6d. Klient chce stworzyć grę

System wyświetla widok odpowiedzialny za ustawienia tworzonej gry

Klient ustawia swoje wartości i chce rozpocząć grę

System tworzy grę z wartościami podanymi przez klienta

