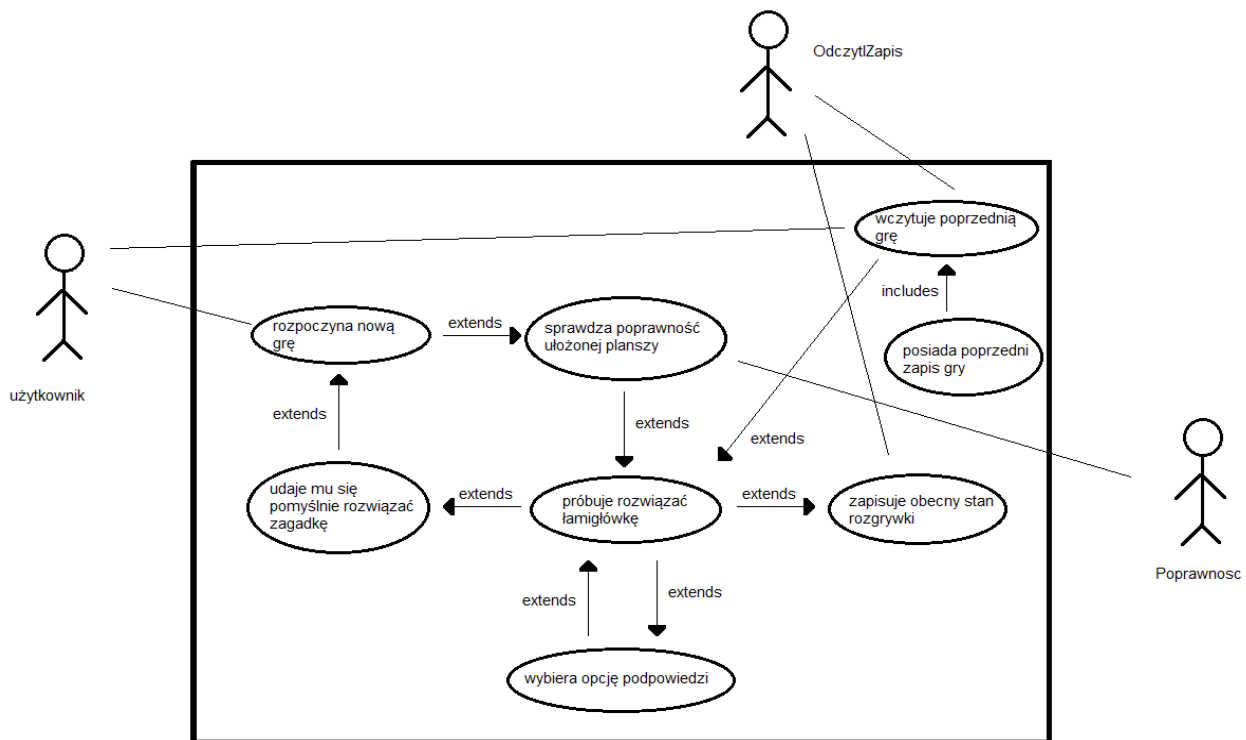


1. Opis słowny przypadków użycia.

| | |
|-------------------------|---|
| Sekcja | Treść |
| Nazwa | Nurikabe |
| Autorzy | Jan Janusz-Bielecki, Hubert Kaczorowski, Aleksy Herasimiuk |
| Odpowiedzialność | Jan Janusz-Bielecki |
| Opis | Gracz uruchamia grę, system generuje planszę gry i rozpoczyna rozgrywkę, Gracz wykonuje ruchu zgodnie z regułami gry a system nadzoruje ich poprawność. Gra kończy się gdy gracz odzieli wszystkie "stawy" "groblami". |
| Wyzwalacze | Gracz chce zagrać w grę |
| Aktorzy | Gracz, Poprawność, Odczyt i Zapis, Gra |
| Warunki wstępne | Gra zostaje włączona |
| Warunki końcowe | Gracz kończy rozgrywkę |
| Scenariusz główny | <ol style="list-style-type: none"> 1. Użytkownik uruchamia grę. 2. Wybiera jedna z opcji (Nowa gra lub wczytaj grę). 3. W przypadku Nowa gra wybiera poziom trudności. 4. System generuje planszę. 5. Gracz wykonuje kolejno ruchy a system je nadzoruje. 6. Gdy gracz osiągnie wyznaczony cel, system wyświetla informację mówiącą o przejściu danego poziomu. |
| Scenariusz alternatywny | <p>5.A System musi na bieżąco informować o poprawności wykonywanych ruchów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.A. 1 System sprawdza czy dany ruch jest zgodny z zasadami. 5.A. 2 Jeśli gracz nie wie jaki ruch może wykonać system podpowiada jaki można wykonać prawidłowy ruch. 5.A. 3 Wejście do punktu 6 scenariusza głównego. |
| Scenariusz wyjątku | <p>Zdarzenie: System nie może odczytać zapisanego stanu gry:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. System wyświetla informację o braku pliku z zapisanym stanem gry. |

2. Diagram użyć.



3. Diagram klas.

