



## SCENARIUSZ APLIKACJI STATKI (APLIKACJA KLIENT-SERWER)

**Nazwa przypadku użycia:** wyświetlenie dodatkowych informacji

**Aktor główny:** gracz

**Cel:** gracz chce przeczytać dodatkowe informacje

**Warunek początkowy:** gracz chce zaczerpnąć informacji o grze

**Warunek końcowy:** gracz znalazł interesującą go informację

### Scenariusz:

1. Gracz klika na przycisk dodatkowe informacje
2. Gracz może przeczytać informacje o grze (klikając przycisk o grze)
3. Gracz może przeczytać informacje o twórcach (klikając przycisk o twórcach)

**Nazwa przypadku użycia:** przygotowanie planszy do rozgrywki

**Aktor główny:** gracz

**Cel:** przygotowanie planszy w celu rozpoczęcia rozgrywki

**Warunek początkowy:** plansza jest czysta

**Warunek końcowy:** na planszy muszą zostać rozmieszczone wszystkie statki, aby rozgrywka została rozpoczęta

### Scenariusz:

- 1.1 Rozmieszczenie statków ręcznie
  - a) wybór rodzaju statku
  - b) wybór ustawienia statku (poziome, pionowe)
  - c) wybór pozycji statku na planszy (lokalizacja)
- 1.2 Rozmieszczenie statków losowe
  - a) kliknięcie na przyciski rozmieść losowo
2. Wyczyszczenie planszy gry
  - a) kliknięcie na przycisk wyczyść plansze



**Nazwa przypadku użycia:** zmiana ustawień lokalnych

**Aktor główny:** gracz

**Cel:** zmiana ustawień gry, które użytkownik uważa za stosowne i dobre dla siebie

**Warunek początkowy:** defaultowe ustawienia nie są satysfakcjonujące

**Warunek końcowy:** zmiana ustawień na odpowiednie dla gracza

**Scenariusz:**

1. Kliknięcie na przycisk ustawienia lokalne
2. Kliknięcie na przycisk zmiana ustawień dźwięków
  - a) dokonanie zmian ustawień dźwięków
3. Kliknięcie na przycisk zmiana kolorów graficznych
  - b) dokonanie zmian szaty graficznej aplikacji

**Nazwa przypadku użycia:** komunikowanie się z przeciwnikiem

**Aktor główny:** gracz

**Cel:** wysłanie komunikatu do przeciwnika

**Warunek początkowy:** gracz chce komunikować się z przeciwnikiem

**Warunek końcowy:** wysłany komunikat (wiadomość) do przeciwnika

**Scenariusz:**

1. Wpisanie własnego tekstu do okna komunikatora lub wybranie gotowych komunikatów
2. Wysłanie wiadomości do przeciwnika

**Nazwa przypadku użycia:** rozpoczęcie rozgrywki

**Aktor główny:** gracz

**Cel:** rozpoczęcie rozgrywki

**Warunek początkowy:** odpowiednie rozmieszczenia statków na planszy, podanie nazwy użytkownika, połączenie się z serwerem

**Warunek końcowy:** rozegranie pełnej rozgrywki

**Scenariusz:**

- 1.1 Utworzenie przez użytkownika własnego serwera
  - a) podanie nazwy użytkownika
  - b) wybór awatara gracza
- 1.2 Dołączenie do istniejącego serwera
  - a) podanie ip serwera
  - b) podanie nazwy użytkownika
  - c) wybór awatara gracza
2. Oddawanie strzałów w pola na planszy przeciwnika w celu zatopienia statków
  - a) poprzez kliknięcie w odpowiednie miejsce na planszy
  - b) poprzez wpisanie współrzędnych pola



**Nazwa przypadku użycia:** kapitulacja

**Aktor główny:** gracz

**Cel:** wcześniejsze zakończenie rozgrywki (gdy zwycięzca nie został jeszcze wyłoniony)

**Warunek początkowy:** rozgrywka trwa (jesteśmy w jej trakcie) i chcemy ją przerwać

**Warunek końcowy:** zakończenie rozgrywki

**Scenariusz:**

1. Gracz klika na przycisk skapituluj
2. Gracz musi potwierdzić swój wybór
3. Rozgrywka zostaje zakończona
4. Zwycięża przeciwnik

**Nazwa przypadku użycia:** przeglądanie wyników

**Aktor główny:** gracz

**Cel:** obejrzenie wyników rozgrywki

**Warunek początkowy:** zakończenie rozgrywki

**Warunek końcowy:** przejście wyników rozgrywki

**Scenariusz:**

1. Wyświetlenie informacji dla użytkowników o zwycięzcy rozgrywki

**Nazwa przypadku użycia:** rozegranie rewanżu

**Aktor główny:** gracz

**Cel:** rozegranie rewanżu z ostatnim przeciwnikiem (zaraz po zakończeniu rozgrywki)

**Warunek początkowy:** koniec rozgrywki, połączenie z serwerem

**Warunek końcowy:** rozegranie rewanżu

**Scenariusz:**

1. Gracz klika na przycisk zaproponuj rewanż
2. Przeciwnik akceptuje propozycję
3. Gra rozpoczyna się na nowo od momentu rozstawienia statków na planszy