**Повторение изученных функций**

**Участник:** игрок, который провёл в игре какое-то время

**Предусловие:** Игрок находится в главном меню. Хочет ознакомиться с уже изученными функциями и их графиками

**Триггер:** желание\необходимость освежить знания уже изученного в игре материала

**Результат**: игрок повторил изученные функции и их графики

**Сценарий:**

1. Нажимает на кнопку «Шпаргалка» (сборник с уже изученными функциями)
2. В появившимся окне выбирает класс элементарных функций, которые хочет повторить (степенные, показательные, логарифмические, тригонометрические, обратные тригонометрические и т. д.)
3. Нажимает на соответствующую кнопку
4. Открывается список уравнений, задающих функцию выбранного класса
5. Нажимает на один из элементов списка
6. Открывается окно с крупными изображением графика функции и подписью с уравнением, которое её задаёт
7. После того, как игрок повторил нужную ему функцию, он нажимает на иконку «Х» в углу окна и возвращается к списку функций
8. Повторно нажимает на иконку «Х», чтобы попасть в окно выбора класса функции
9. Повторно нажимает на иконку «Х» и попадает в главное меню

**Альтернатива:**

7а. Выбирает следующую для изучения функцию

9а. Выбирает другой класс функций и приступает к его повторению

**Выбор** **уровня**

**Участник:** новый игрок

**Предусловие:** Игрок находится в главном меню

**Триггер:** —

**Результат:** Переход на выбранный уровень

**Сценарий:**

1. Нажимает на кнопку «Уровни» в главном меню
2. Переходит в меню выбора уровня
3. Нажать на доступный уровень (подсвечивается цветом)
4. Переход на выбранный уровень

**Альтернатива:**

3а. При выборе недоступного для игрока уровня (подсвечивается серым цветом с иконкой замочка), переход на уровень не происходит.

**Настройка громкости музыки и звуков в игре**

**Участник:** игрок

**Предусловие:** игрок находится в главном меню

**Триггер:** слишком громкая\тихая (громкие\тихие) музыка (звуки) в игре

**Результат:** сохранение комфортных для игрока параметров громкости музыки и звуков

**Сценарий:**

1. Нажимает кнопку «Настройки» в главном меню
2. В открывшемся окне выбирает раздел «Настройки музыки и звуков»
3. Двигает ползунок «Звуки», чтобы изменить громкость звуков (влево – тише, вправо – громче)
4. Двигает ползунок «Музыка», чтобы изменить громкость музыки (влево – тише, вправо – громче)
5. Нажимает на кнопку «Сохранить изменения»
6. Выходит в главное меню, нажав кнопку «Х»

**Альтернатива:**

6а. Если при попытке выхода из окна настроек не нажать кнопку «Сохранить изменения», всплывает окно «Сохранить изменения?» с выбором: «Да» \ «Нет»

**Ознакомление с правилами игры и управлением внутри уровня**

**Участник:** игрок

**Предусловие:** игрок запускает уровень (в режиме удочки\ в режиме гарпуна)

**Триггер:** —

**Результат:** игрок понимает, как использовать интерфейс игры

**Сценарий:**

1. При запуске в окне уровня появляются иконки интерфейса, одной из которых является «книга» — правила игры и управление
2. При нажатии на эту иконку всплывает окно с правилами игры и управлением
3. После ознакомления игрок нажимает на кнопку «Х» в правом верхнем углу всплывающего окна
4. Окно с правилами игры и управлением закрывается

**Альтернатива:**

1а. Если это первый уровень, то при его запуске, на иконку «книги» будет указывать стрелка

**Штраф за неправильную рыбу**

**Участник:** игрок

**Предусловие:** ошибка игрока: поймал не ту рыбу

**Триггер:** —

**Результат:** игрок получает штраф за то, что поймал не ту рыбу, которая требуется

**Сценарий:**

1. Игрок теряет одну заполненную ячейку шкалы сбора функции (отнимается одна из частей функции)

**Альтернатива:**

1а. Если игрок к моменту ошибки игрок не имеет заполненных ячеей в шкале, то никаких штрафов он не получает

**Промах игрока в режиме гарпуна**

**Участник:** игрок

**Предусловие:** ошибка игрока: построил не ту траекторию гарпуна, в результате чего не попал в цель (рыбу)

**Триггер:** —

**Результат:** игрок продолжает вычислять нужную траекторию

**Сценарий:**

1. Ошибочная траектория исчезает
2. Игрок изменяет коэффициенты в функции до тех пор, пока не вычислит нужную траекторию

**Альтернатива:** —

**Заполнение шкалы сбора функции**

**Участник:** игрок

**Предусловие:** игрок ловит рыбу в режиме удочка

**Триггер:** —

**Результат:** игрок успешно завершает режим удочки, собрав все ячейки в шкале сбора функции

**Сценарий:**

1. Игрок поймал нужную рыбу
2. Шкала сбора функции заполняется на одну ячейку
3. Игрок поймал необходимое количество рыбы
4. Шкала сбора функции полностью заполнена
5. Режим удочки на уровне завершён

**Альтернатива:** —