Описание прецедентов

## I. Выбрать мир

1. Цель - выбрать мир и запустить процессы внутри выбранного мира.
2. Main success scenario:
3. Наблюдатель описывает какой мир он хочет получить;
4. Создаётся мир;
5. Мир заполняется юнитами;
6. Начинают протекать взаимодействия между юнитами (запуск эволюции).
7. Extensions:

2a. Загрузка мира из хранилища.

1. Проверяется, что на указанный мир существует в хранилище.
2. Если существует, то мир загружается, и начинает выполняться шаг MSS 4, иначе выполняется следующий шаг.
3. Вызывается обработчик ошибки, который сообщает пользователю информацию о невозможности выполнить его запрос.

2b. Генерация нового мира.

1. Создаётся новый мир, соответствующий указанным параметрам.
2. Возврат к шагу MMS 3

## II. Сохранить состояние

1. Цель - сохранить текущее состояние мира для долговременного хранения.
2. Main success scenario:
3. Наблюдатель нажимает кнопку сохранения мира;
4. Мир сохраняется в хранилище.
5. Extensions:

2a. Невозможность сохранения.

1. Вызывается обработчик ошибки, который сообщает пользователю информацию о невозможности выполнить его запрос.

## III. Перезапустить эволюцию

1. Цель - перезапустить текущую эволюцию.
2. Main success scenario:
3. Наблюдатель нажимает кнопку перезапуска эволюции;
4. Мир очищается;
5. Запускается та же самая эволюция в очищенном мире.

## IV. Изменить параметры мира

1. Цель - изменить текущие параметры мира, не прерывая эволюцию.
2. Main success scenario:
3. Наблюдатель вводит в форму новые параметры мира;
4. Наблюдатель нажимает применить новые параметры;
5. Происходит смена параметров мира.
6. Extensions:

2a. Некорректные параметры.

1. Вызывается обработчик ошибки, который сообщает пользователю информацию о невозможности выполнить его запрос.

## V. Изменить параметры юнита

1. Цель - изменить текущие параметры юнита.
2. Main success scenario:
3. Наблюдатель вводит в форму новые параметры юнита;
4. Наблюдатель нажимает применить новые параметры;
5. Происходит смена параметров юнита.
6. Extensions:

2a. Некорректные параметры.

1. Вызывается обработчик ошибки, который сообщает пользователю информацию о невозможности выполнить его запрос.

## VI. Размножиться

1. Цель - создать юнита похожего на себя.
2. Main success scenario:
3. Юнит проверяет соседние клетки на свободное пространство;
4. Если свободного пространства нет, то юнит ничего не делает;
5. Если свободное пространство есть, то юнит создаёт свою копию и помещает в найденное свободное пространство.
6. Extensions:

3a. Мутация.

1. В параметры потомка вносятся случайные изменения.

## VII. Совершить действие

1. Цель - повлиять на состояние окружающих юнитов (в том числе и своё).
2. Main success scenario:
3. Юнит совершает действие согласно своим инструкциям;
4. Результат действия применяется к указанным юнитам.