**ДИЗАЙН ПРОЕКТА**

*Two Hearts*

**История изменений документа**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Автор** | **Внесённые изменения** |
| 11.11.2015 | Н.И. Патюков | Исходная версия АКД системы |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Программная система «Two Hearts» представляет собой компьютерную игру.

Настоящий документ содержит спецификации дизайна, включающие в себя:

1. Архитектурно-контекстную диаграмму системы в целом
2. Архитектурно-контекстную диаграммы подсистем
3. Диаграммы наследования классов (по подсистемам)
4. Диаграммы вызовов объектов (по подсистемам)
5. **Архитектурно-контекстная диаграмма системы**

Регистрация команд в программной системе

Two Hearts

Состояние программной системы после выполнения команд

Программная система Two Hearts состоит из следующих подсистем:

1. Основное меню
2. Игровое меню
3. Перемещение персонажа
4. Взаимодействие персонажа с игровым объектом
5. Смена игровой локации

**2.1. Архитектурно контекстная диаграмма подсистемы «Основное меню»**

Взаимодействие с элементами подсистемы

Основное меню

Реакция подсистемы на действия пользователя

**Описание архитектурно-контекстной диаграммы подсистемы «Основное меню»**

* **Взаимодействие с элементами подсистем** – нажатие кнопок меню: «Нажмите, чтобы продолжить», «Вкл/откл звук».

**2.2. Диаграмма наследования классов подсистемы «Основное меню»**

**…**

**2.3. Диаграммы вызовов объектов подсистемы «Основное меню»**

**…**

**3.1. Архитектурно контекстная диаграмма подсистемы «Игровое меню»**

Взаимодействие с элементами подсистемы

Игровое меню

Реакция подсистемы на действия пользователя

**Описание архитектурно-контекстной диаграммы подсистемы «Игровое меню»**

* **Взаимодействие с элементами подсистемы** – нажатие кнопок меню: «Продолжить», «Начать новую игру», «Вкл/откл звук».

**3.2. Диаграмма наследования классов подсистемы «Игровое меню»**

**…**

**3.3. Диаграммы вызовов объектов подсистемы «Игровое меню»**

**…**

**4.1. Архитектурно контекстная диаграмма подсистемы «Движение персонажа»**

Нажатие на управляющие кнопки

Движение персонажа

Состояние персонажа в игре

**Описание архитектурно-контекстной диаграммы подсистемы «Движение персонажа»**

* **Нажатие на управляющие кнопки** – нажатие на сенсорные кнопки: «↑», «→», «←».
* **Состояние персонажа в игре** – положение персонажа на используемой локации.

**4.2. Диаграмма наследования классов подсистемы «Движение персонажа»**

**…**

**4.3. Диаграммы вызовов объектов подсистемы «Движение персонажа»**

**…**

**5.1. Архитектурно контекстная диаграмма подсистемы «Взаимодействие персонажа с игровым объектом»**

Нажатие на управляющие кнопки рядом с  
  
  
объектом

Взаимодействие персонажа с игровыми объектами

Состояние персонажа с объектом, состояние  
  
  
объекта в игре

**Описание архитектурно-контекстной диаграммы подсистемы «Взаимодействие персонажа с игровым объектом»**

* **Нажатие на управляющие кнопки рядом с объектом** – нажатие на сенсорные кнопки: «↓».
* **Состояние персонажа с объектом, состояние объекта в игре** – статус персонажа и статус объекта в игре.

**5.2. Диаграмма наследования классов подсистемы «Взаимодействие персонажа с игровым объектом»**

**…**

**5.3. Диаграммы вызовов объектов подсистемы «Взаимодействие персонажа с игровым объектом»**

**…**

**6.1. Архитектурно контекстная диаграмма подсистемы «Смена игровой локации»**

Смена игровой локации

Прохождение персонажем края экрана Смена локации

**Описание архитектурно-контекстной диаграммы подсистемы «Смена игровой локации»**

* **Прохождение персонажем края экрана** – касание персонажа линии края экрана.
* **Смена локации** – смена игровых объектов и фона текущей игровой локации.

**6.2. Диаграмма наследования классов подсистемы «Смена игровой локации»**

**…**

**6.3. Диаграммы вызовов объектов подсистемы «Смена игровой локации»**

**…**