

## Диаграмма использования



### 1. Начать новую игру

#### 1.1. Краткое описание

Этот вариант использования позволяет пользователю создать нового игрового персонажа и начать игру с начала.

#### 1.2. Предусловия

Отсутствуют.

#### 1.3. Основной поток событий

Открывается меню создания персонажа.

Пользователь выбирает один из трех классов (воин, маг, разбойник).

Пользователь вводит имя персонажа.

Пользователь подтверждает создание персонажа.

#### 1.4. Постусловия

Создается файл сохранения и запускается игра.

### 2. Загрузить существующую игру

#### 2.1. Краткое описание

Данный вариант использования позволяет продолжить сохраненную игру.

#### 2.2. Предусловия

Существует сохраненная игра.

#### 2.3. Основной поток событий

Открывается окно выбора сохранения.

Пользователь выбирает сохранение.

#### 2.4. Постусловия

Запускается игра.

### **3. Выбрать настройки**

#### **3.1. Краткое описание**

Вариант использования позволяет выбрать настройки приложения.

#### **3.2. Предусловия**

Отсутствуют.

#### **3.3. Основной поток событий**

Открывается меню настроек.

Пользователь изменяет настройки.

Пользователь сохраняет настройки (либо отменяет изменения).

#### **3.4. Постусловия**

Изменяются настройки приложения.

### **4. Просмотреть создателей**

#### **4.1. Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю просмотреть разработчиков данной игры.

#### **4.2. Предусловия**

Отсутствуют.

#### **4.3. Основной поток событий**

Открывается список разработчиков.

Окно закрывается по истечению времени либо по закрытию пользователем.

#### **4.4. Постусловия**

Отсутствуют.

### **5. Играть**

#### **5.1. Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю использовать созданного персонажа для прохождения игры.

#### **5.2. Предусловия**

Создан файл сохранения.

#### **5.3. Основной поток событий**

Открывается локация с созданным персонажем.

Пользователь перемещается по локации

Пользователь использует GUI.

#### **5.4. Постусловия**

Отсутствуют.

### **6. Получать задания**

#### **6.1. Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю получать задания от неигровых персонажей (NPC).

#### **6.2. Предусловия**

Наличие у NPC задания.

### **6.3. Основной поток событий**

Пользователь подходит персонажем к NPC.

Пользователь нажимает на NPC.

Открывается окно диалога с NPC.

Пользователь может принять задание, либо не принимать его.

### **6.4. Постусловия**

Пользователь получил задание, задание сохранилось в списке активных заданий.

## **7. Выполнять задания**

### **7.1. Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю выполнять принятые задания.

### **7.2. Предусловия**

Наличие задания в списке активных заданий.

### **7.3. Основной поток событий**

Пользователь выполняет условия, описанные в задании.

После выполнения задание помечается как выполненное.

Пользователь возвращается к NPC, у которого взял задание.

### **7.4. Постусловия**

Пользователь получает награду за выполнение задания.

## **8. Управление инвентарем**

### **8.1. Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю выполнять несколько действий с инвентарем: добавление новой вещи, надевание вещи, удаление вещи.

### **8.2. Предусловия**

Отсутствуют.

### **8.3. Основной поток событий (добавление)**

Пользователь нажимает на вещь, лежащую на локации.

Вещь добавляется в инвентарь.

### **8.4. Альтернативный поток событий**

#### **8.4.1. Надевание**

Пользователь нажимает на кнопку инвентаря.

Открывается окно инвентаря.

Пользователь производит долгое нажатие на вещь, которую хочет надеть.

Пользователь перетаскивает вещь на нужный слот персонажа.

#### **8.4.2. Удаление**

Пользователь нажимает на кнопку инвентаря.

Открывается окно инвентаря.

Пользователь производит долгое нажатие на вещь, которую хочет удалить.

Пользователь перетаскивает вещь за пределы окна инвентаря.

Вещь появляется возле персонажа.

#### **8.5. Постусловия**

Изменяется содержимое инвентаря.

### **9. Сражаться с противником**

#### **9.1. Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю сражаться с противниками.

#### **9.2. Предусловия**

В поле видимости находится противник.

#### **9.3. Основной поток событий**

Пользователь производит одно касание по врагу (тап) для удара оружием.

Пользователь делает два (три) тапа для использования способностей.

#### **9.4. Постусловия**

Противнику наносится урон, накладывается негативный эффект.

### **10. Перемещаться между локациями**

#### **10.1. Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю перемещать своего персонажа между локациями.

#### **10.2. Предусловия**

Отсутствуют.

#### **10.3. Основной поток событий**

Пользователь доходит персонажем до специальной области локации – перехода.

Пользователь нажимает на переход.

#### **10.4. Постусловия**

Персонаж перемещается на другую локацию.

### **11. Изучать новые пассивные навыки**

#### **11.1. Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю по получении очка навыка изучать пассивные навыки.

#### **11.2. Предусловия**

Нераспределенное очко навыков.

#### **11.3. Основной поток событий**

Пользователь нажимает на кнопку «Навыки».

Открывается окно навыков.

Пользователь выбирает навык, который хочет изучить.

Пользователь нажимает «Подтвердить распределение».

#### **11.4. Постусловия**

Добавляется пассивный навык.