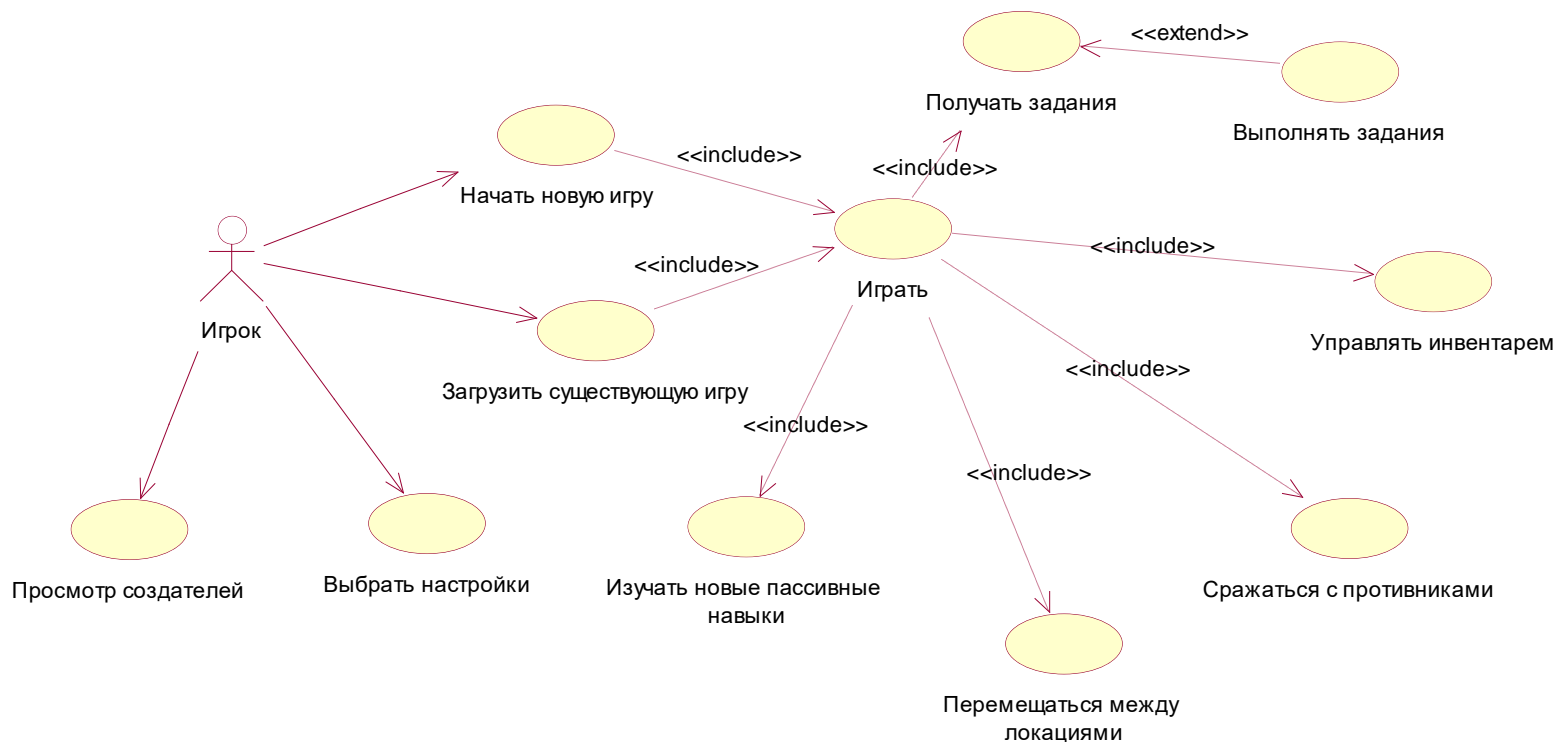


Диаграмма использования



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

Пользователь может получать задания.

Пользователь может сражаться.

Пользователь может управлять инвентарем.

Пользователь может перемещаться между локациями.

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.