**Диаграмма использования**

1. **Начать новую игру**
   1. **Краткое описание**

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

* 1. **Предусловия**

Отсутствуют.

* 1. **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. **Постусловия**

Создается файл сохранения и запускается игра.

1. **Загрузить существующую игру**
   1. **Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет продолжить сохраненную игру.

* 1. **Предусловия**

Существует сохраненная игра.

* 1. **Основной поток событий**

Открывается окно выбора сохранения.  
Пользователь выбирает сохранение.

* 1. **Постусловия**

Запускается игра.

1. **Выбрать настройки**
   1. **Краткое описание**

Вариант использования позволяет выбрать настройки приложения.

* 1. **Предусловия**

Отсутствуют.

* 1. **Основной поток событий**

Открывается меню настроек.

Пользователь изменяет настройки.  
Пользователь сохраняет настройки (либо отменяет изменения).

* 1. **Постусловия**

Изменяются настройки приложения.

1. **Просмотреть создателей**
   1. **Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю просмотреть разработчиков данной игры.

* 1. **Предусловия**

Отсутствуют.

* 1. **Основной поток событий**

Открывается список разработчиков.

Окно закрывается по истечению времени либо по закрытию пользователем.

* 1. **Постусловия**

Отсутствуют.

1. **Играть**
   1. **Краткое описание**

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

* 1. **Предусловия**

Создан файл сохранения.

* 1. **Основной поток событий**

Открывается локация с созданным персонажем.

Пользователь перемещается по локации

Пользователь использует GUI.

* 1. **Постусловия**

Отсутствуют.

1. **Получать задания**
   1. **Краткое описание**

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

* 1. **Предусловия**

Наличие у NPC задания.

* 1. **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.

* 1. **Постусловия**

Пользователь получил задание, задание сохранилось в списке активных заданий.

1. **Выполнять задания**
   1. **Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю выполнять принятые задания.

* 1. **Предусловия**

Наличие задания в списке активных заданий.

* 1. **Основной поток событий**

Пользователь выполняет условия, описанные в задании.

После выполнения задание помечается как выполненное.

Пользователь возвращается к NPC, у которого взял задание.

* 1. **Постусловия**

Пользователь получает награду за выполнение задания.

1. **Управление инвентарем**
   1. **Краткое описание**

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

* 1. **Предусловия**

Отсутствуют.

* 1. **Основной поток событий (добавление)**

Пользователь нажимает на вещь, лежащую на локации.  
Вещь добавляется в инвентарь.

* 1. **Альтернативный поток событий**
     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.

* + 1. **Удаление**

Пользователь нажимает на кнопку инвентаря.

Открывается окно инвентаря.

Пользователь производит долгое нажатие на вещь, которую хочет удалить.

Пользователь перетаскивает вещь на за пределы окна инвентаря.

Вещь появляется возле персонажа.

* 1. **Постусловия**

Изменяется содержимое инвентаря.

1. **Сражаться с противником**
   1. **Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю сражаться с противниками.

* 1. **Предусловия**

В поле видимости находится противник.

* 1. **Основной поток событий**

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

Пользователь делает два (три) тапа для использования способностей.

* 1. **Постусловия**

Противнику наносится урон, накладывается негативный эффект.

1. **Перемещаться между локациями**
   1. **Краткое описание**

Данный вариант использования позволяет пользователю перемещать своего персонажа между локациями.

* 1. **Предусловия**

Отсутствуют.

* 1. **Основной поток событий**

Пользователь доходит персонажем до специальной области локации – перехода.

Пользователь нажимает на переход.

* 1. **Постусловия**

Персонаж перемещается на другую локацию.

1. **Изучать новые пассивные навыки**
   1. **Краткое описание**

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

* 1. **Предусловия**

Нераспределенное очко навыков.

* 1. **Основной поток событий**

Пользователь нажимает на кнопку «Навыки».

Открывается окно навыков.

Пользователь выбирает навык, который хочет изучить.

Пользователь нажимает «Подтвердить распределение».

* 1. **Постусловия**

Добавляется пассивный навык.