**Текстовый квест. Симулятор пенсионера.** В проекте должно быть реализованы такие функции, как регистрации и авторизация для пользователя, отслеживание и управление инвентарем супермаркета.

**Ход работы:**

Были составлены начальные требования к программе:

**User story:**

Как пользователь, я бы хотела увидеть текстовый симулятор, где пользователь будет проживать неделю жизни пенсионера.

Игра предоставляет возможность управлять своим персонажем, принимая за него решения и проходя разнообразные квесты.

Как пользователь, я хочу иметь возможность выбирать квесты на день.

Как пользователь, я бы хотела иметь возможность сама принимать решения, которые влияют на дальнейшее развитие событий в игре.

Как пользователь, я бы хотела увидеть, как минимум, три концовки.

Как пользователь, я хочу иметь возможность сохранения прогресса при выходе из приложения.

Как пользователь, я бы хотела иметь музыкальное сопровождения с возможностью его выключения.

Как разработчик, я должна:

1. Реализовать механику выбора ответа.
2. Придумать, что будет триггером к началу и окончанию дня.
3. Реализовать функцию подсчёта баллов.
4. Реализовать функцию, которая будет определять концовку.
5. Реализовать функцию сохранения.
6. Реализовать функцию музыкального сопровождения.

**Use cases:**

Чтобы проходить квест, пользователь должен:

1. Выбрать квест.
2. Прочитать сюжетный текст и, исходя из него, сделать выбор (или несколько).

Чтобы включить или выключить музыкальное сопровождение, пользователь должен:

1. Выйти в главное меню.
2. Нажать на значок динамика.

Чтобы сохраниться, пользователь должен:

1. Пройти все квесты на день.
2. Перейти к следующему дню.