|  |  |
| --- | --- |
| Przypadek użycia | Opis |
| Stworzenie "stworka" | Klikając przycisk "Nowa gra" zostaje utworzony nasz stworek który w swoim obiekcie będzie miał odpowiednie dla niego dane(stopnie nastroju, wiek itd.) |
| Wysłanie "stworka" do spania | Po kliknięciu przycisku "Idź spać", ekran aktualny zostanie przygaszony, stworek zamknie oczy i jego nastrojnik "zmęczenie" zacznie powoli wzrastać |
| Zabawa z "stworkiem" | Po wybraniu odpowiedniej gry, podczas naszej zabawy z stworkiem jego nastrojnik "zabawa" będzie sukcesywnie rósł |
| Zapis "stworka" | Po kliknięciu "Zapisz stworka", wszystkie dane z pola składowego obiektu stworka zostaną zapisane do pliku tekstowego "Mój stworek.txt" |
| Wybranie odpowiedniej zabawy | Po wybraniu przycisku "Pobaw się z stworkiem" zostaniemy odesłani do menu gier, z którego możemy wybrać odpowiednią zabawę |
| Zarabianie pieniędzy dla "stworka" | Podczas grania w grę możemy zdobyć pieniądze dla "Stworka", np. poprzez zebranie spadającego z nieba przedmiotu. |
| Karmienie "stworka" | Po wybraniu odpowiedniego jedzenia z "Lodówki", nastrojnik stworka "głód" poprawi się |
| Kupowanie ubrań "stworkowi" | Dzięki zarobionym pieniądzu możemy kupić dla stworka w garderobie różnego rodzaju rzeczy |

Szczegółowy opis przypadków użycia