**1. Блок-схема основного цикла игры**

**Блок-схема**

[Начало]

|-> Показать меню выбора локации

|-> Получить выбор пользователя

|-> Если выбрана "Деревня":

|-> Запустить деревню

|-> Если выбрано "Лес":

|-> Запустить лес

|-> Если выбрано "Подземелье":

|-> Запустить подземелье

|-> Если выбрана "Пещера":

|-> Запустить пещеру

|-> Если выбран выход:

|-> Выход из игры

|-> Возврат к началу

[Конец]

### ****2. Диаграмма действий пользователя и системы****

#### ****Диаграмма действий****

[Игрок] -> [Выбрать локацию]

|-> [Перейти в выбранную локацию]

|-> [Выполнить действия внутри локации]

|-> [Обновить состояние игры]

|-> [Вернуться к выбору локации]

### ****3. Пример блок-схемы для взаимодействия с объектами****

#### ****Блок-схема взаимодействия с объектами****

[Начало]

|-> Проверить, находится ли объект рядом

|-> Если объект есть:

|-> Подобрать объект

|-> Добавить объект в инвентарь

|-> Если объекта нет:

|-> Сообщить об ошибке

[Конец]

### ****4. Пример блок-схемы для боя с врагом****

#### ****Блок-схема боя****

[Начало]

|-> Проверить, находится ли враг рядом

|-> Если враг есть:

|-> Нанести урон врагу

|-> Получить урон от врага

|-> Если врага нет:

|-> Сообщить об ошибке

[Конец]