|  |
| --- |
| Прецедент: Перемещение камеры |
| ID: 1 |
| Краткое описание:  Пользователь с помощью нажатия одной из клавиш(WASD) перемещает камеру по направлению привязанному к клавише. |
| Главные актеры:  Пользователь |
| Второстепенные актеры:  Камера |
| Предусловия:  Пользователь должен нажать одну из клавиш(WASD). |
| Основной поток:   1. Пользователь нажимает одну из клавиш(WASD); 2. Камера изменяет текущее местоположение. |
| Постусловия:  Нет |
| Альтернативные потоки:  Нет |

|  |
| --- |
| Прецедент: Отправление лучей |
| ID: 2 |
| Краткое описание:  Камера пробрасывает луч через массив объектов при перемещении. |
| Главные актеры:  Камера |
| Второстепенные актеры:  Луч |
| Предусловия:  Камера изменила текущее местоположение. |
| Основной поток:   1. Камера изменяет текущее местоположение; 2. Пробрасывается луч. |
| Постусловия:  Нет |
| Альтернативные потоки:  Нет |

|  |
| --- |
| Прецедент: Обработка массива |
| ID: 3 |
| Краткое описание:  Луч проходит массив и определяет видимость объекта. |
| Главные актеры:  Луч |
| Второстепенные актеры:  Массив объектов |
| Предусловия:  Луч проходит массив до выявления видимого объекта или, в случае отсутствия видимого объекта, проходит массив до конца. |
| Основной поток:   1. Луч проходит массив до выявления видимого объекта; 2. Луч определяет расстояние до видимого объекта; 3. Луч определяет размера спрайта видимого объекта. |
| Постусловия:  В случае отсутствия видимого объекта луч проходит массив до конца без дальнейшей обработки объектов. |
| Альтернативные потоки:  Нет |

|  |
| --- |
| Прецедент: Прорисовка спрайта |
| ID: 4 |
| Краткое описание:  Видимый объект прорисовывает свой спрайт в соответствии с вычислениями от проходящего до него луча. |
| Главные актеры:  Объект, Луч |
| Второстепенные актеры:  Спрайт |
| Предусловия:  Луч определяет видимый объект в массиве объектов. |
| Основной поток:   1. Луч определяет видимый объект в массиве объектов; 2. Видимый объект прорисовывает свой спрайт. |
| Постусловия:  Нет |
| Альтернативные потоки:  Нет |