Opis przypadków użycia

MENU

Program wyświetla panel startowy trzy przyciski NEW GAME, LOAD GAME, QUIT GAME.

CASE : NEW GAME

LevelChoosing

Zakładając, że to jest jego pierwsza gra, po wciśnięciu przycisku New Game, program przełączy się na panel wyboru poziomu trudności, gdzie będzie oczekiwał podania rozmiaru planszy oraz oczekiwał na wybór i wciśnięcie przycisku z poziomem trudności.

Program na tym samym panelu wyświetla animacje ładowania

Program generuje losową planszę do gry zgodnie z wybranym poziomem trudności przez gracza i rozmiarem planszy, sprawdza możliwość jej rozwiązania.

Game

Jeśli wygenerowana plansza jest rozwiązywalna zgodnie z zasadami gry, program zapamiętuje rozwiązanie i uruchamia panel rozgrywki, na którym wyświetla się wygenerowana plansza.

Gracz poprzez kliknięcie zmienia kolor komórki z planszy (w kolejności czarny, biały, biały z kropką pośrodku).

Gracz może cofnąć swój ruch poprzez kliknięcie odpowiedniego przycisku.

Gracz po uruchomieniu pauzy ma możliwość zapisu aktualnego stanu gry do pliku poprzez przycisk SAVE GAME.

Gracz po uruchomieniu pauzy ma możliwość wyłączenia aktualnej sesji gry poprzez przycisk

QUIT WITHOUT SAVE.

Gracz ma możliwość sprawdzenia swojego rozwiązania poprzez specjalny przycisk CHECK, który wyświetli listę naruszeń zasad gry.

Gracz ma możliwość poddania się i zobaczenia rozwiązania planszy poprzez przycisk SHOW SOLUTION.

W chwili gdy gracz poprawnie wypełni planszę, wyświetla się komunikat CONGRATULATIONS, na którym podany jest czas rozgrywki oraz przycisk OK przekierowujący do panelu głównego

CASE: LOAD GAME:

Gracz ma możliwość wczytania gry poprzez przycisk LOAD GAME, reszta jak w NEW GAME

CASE: QUICK GAME:

Gracz wyłącza grę