**Анализ бизнес-процессов в проекте**

**Описание проекта:**

Игра Судоку для мобильного телефона (Android, IPhone). Разработка на базе Unity3d. Будет использоваться Facebook API для возможности поделиться результатами игры. Для хранения токенов авторизация будут использоваться сервера приложений на связке Java + Apache Ignite.

**Текстовое описание бизнес-процессов:**

1. **Выбор сложности игры.**

У пользователя есть возможность выбора сложности игры (ease, medium, hard). В зависимости от сложности игры у пользователя при старте игры будет различное число цифр:

Easy – 30-35 цифр, значение по умолчанию.

Medium – 25-30 цифр.

Hard – 20-25 цифр.

Так же у пользователя есть возможность выбора ограничения по времени на игру:

Бесконечно, значение по умолчанию.

3 минуты на игру.

7 минут на игру.

1. **Процесс игры.**

Во время игры каждый ход должен записываться и сохраняться.

На каждом шаге анализируется корректность введенных значений, и подсветка неверных полей.

В процессе игры пользователь может выйти в основное меню с автоматическим сохранением игры, может приостановить игру с затемнением поля игры, может перезапустить текущую игру.

1. **Поделиться результатами.**

После успешного завершения игры, у пользователя есть возможность повторить игру, выйти в основное меню, либо поделиться результатами игры с друзьями в Facebook.

У пользователя должна быть возможность авторизоваться через Facebook и поделиться результатами игры в ленту.