

Диаграмма прецедентов:



Описание прецедента «Запуск программы»:

<p>Пользователь запускает программу</p>	<p>Программа запрашивает у пользователя длину дистанции в фурлонгах (число от 1 до 12 включительно) и количество лошадей, участвующих в скачке (от 1 до 7 включительно).</p> <p>Программа рисует трек длиной в заданное количество фурлонгов и шириной, способной вместить заданное количество лошадей. Слева от стартовой линии трека отображаются лошади. (Длина трека параллельна ширине экрана, а ширина трека параллельна высоте экрана.)</p> <p>После этого лошади сразу стартуют, двигаясь вправо, к финишной линии трека. Скорость каждой лошади во время скачки много раз меняется случайным образом.</p> <p>По достижении каждой лошадей финишной линии трека лошадь останавливается, а справа от нее выводится надпись «Время = 0:00», в которой вместо «0:00» указывается время в минутах и секундах, за которое данная лошадь преодолела заданную дистанцию. (Продолжительность минут и секунд в симуляции может не совпадать с продолжительностью реальных минут и секунд.)</p>
<p>После начала движения лошадей пользователь нажимает любую клавишу на клавиатуре</p>	<p>Если лошади еще движутся, симуляция останавливается, происходит выход из программы.</p> <p>Если все лошади достигли финиша, выход из программы не происходит автоматически, программа всё равно ожидает от пользователя нажатия любой клавиши на клавиатуре.</p> <p>В любом случае после выхода из программы всё, нарисованное программой на экране, остается на экране (не стирается).</p>