Казанцев Никита 10МИ5

Сценарий 1:

Действие: прогуливание пар.

* Пользователь решает прогулять пару в лицее.
* Не заходит в класс, где по расписанию должен быть его урок.
* Система проверяет, действительно ли игрок не пришел в класс.
* Игрок получает «-» к очкам «интеллекта» в соответствующую графу.
* Повышается графа «внимания», которое игрок привлекает у администрации.
* Система проверяет, сколько «внимания» накопилось и игрока.
* Шкала заполнилась до конца- лицеист исключен.
* Game over.

Сценарий 2:

Действие: звонок на урок

* Пользователь приходит в лицей.
* Проигрывается звук звонка на урок.
* В течении непродолжительного времени игрок должен явиться в кабинет.
* Система проверяет, действительно ли игрок пришел в класс.
* Игрок получает «+» к очкам «знания» в соответствующую графу.
* В конце урока срабатывает система получения оценок.
* Игрок получает «-» к очкам жизней в соответствующую графу.

Сценарий 3:

Действие: Получение оценки за урок.

* Система проверяет графу «интеллекта» лицеиста.
* Система ставит соответсвующую оценку в зависимости от интеллекта.
* Игрок получает «+» или «-» к очкам жизней и внимания в соответствующие графу.

Сценарий 4:

Действие: Подсчет среднего балла ученика системой.

* Система проверяет графу среднего балла лицеиста.
* Система считает средний балл и сравнивает с минимально допустимым.
* Если она <2.5, то- Game Over.

Сценарий 5:

Действие: посещение столовой в обеденное время.

* Игрок подходит к буфету
* Игрок нажимает на кнопку покупки еды.
* Система проверяет, хватает ли денег на покупку еды.
* Происходит получение «+» к очкам жизней в соответствующую графу.
* Происходит получение «+» к очкам счастья в соответствующую графу.