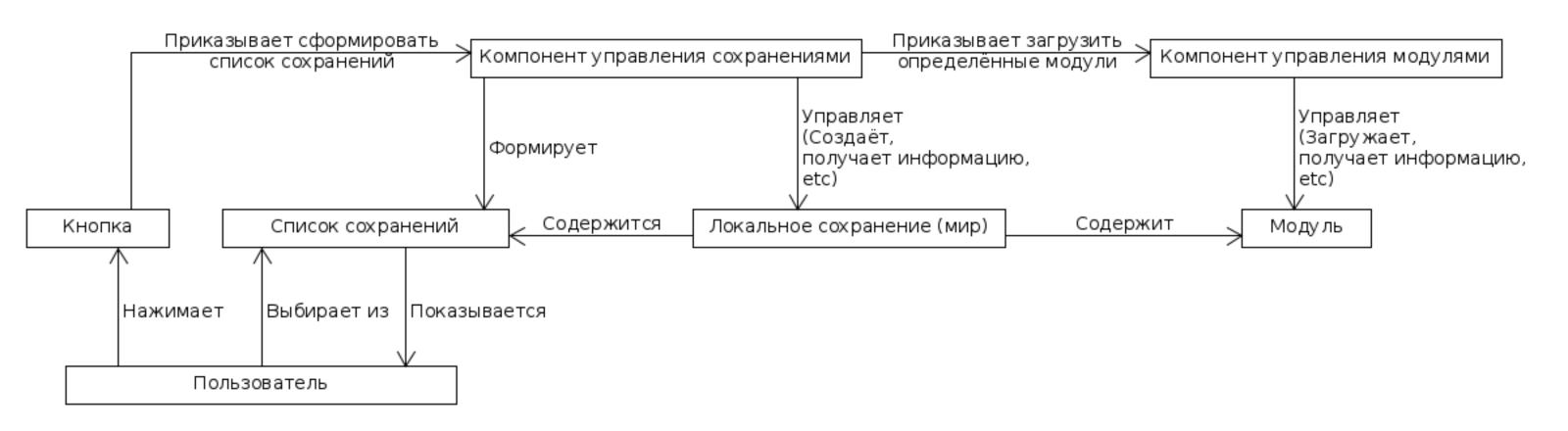
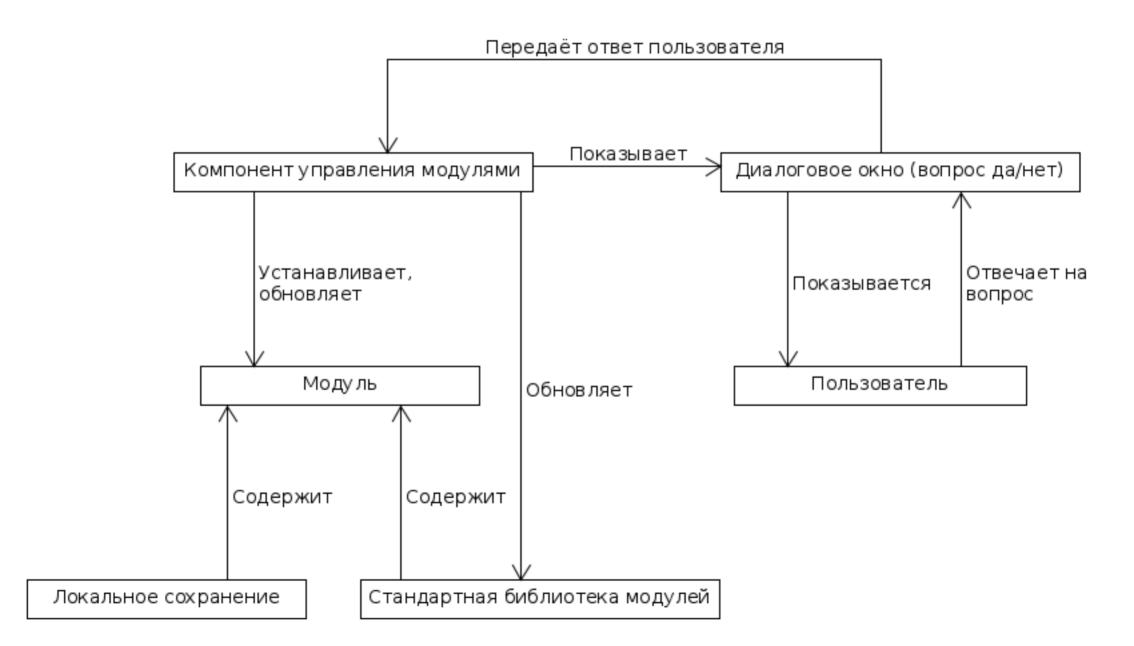
Сценарий 1: Загрузка из локального сохранения



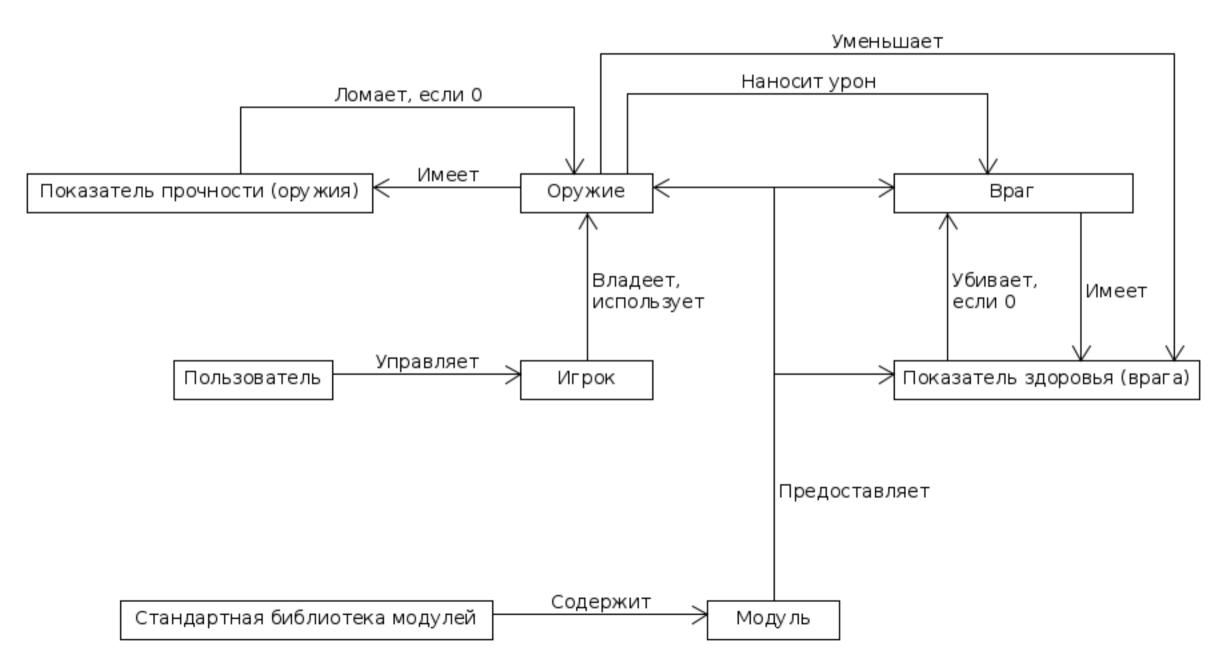
Сценарий 2: Автоматическая установка модулей

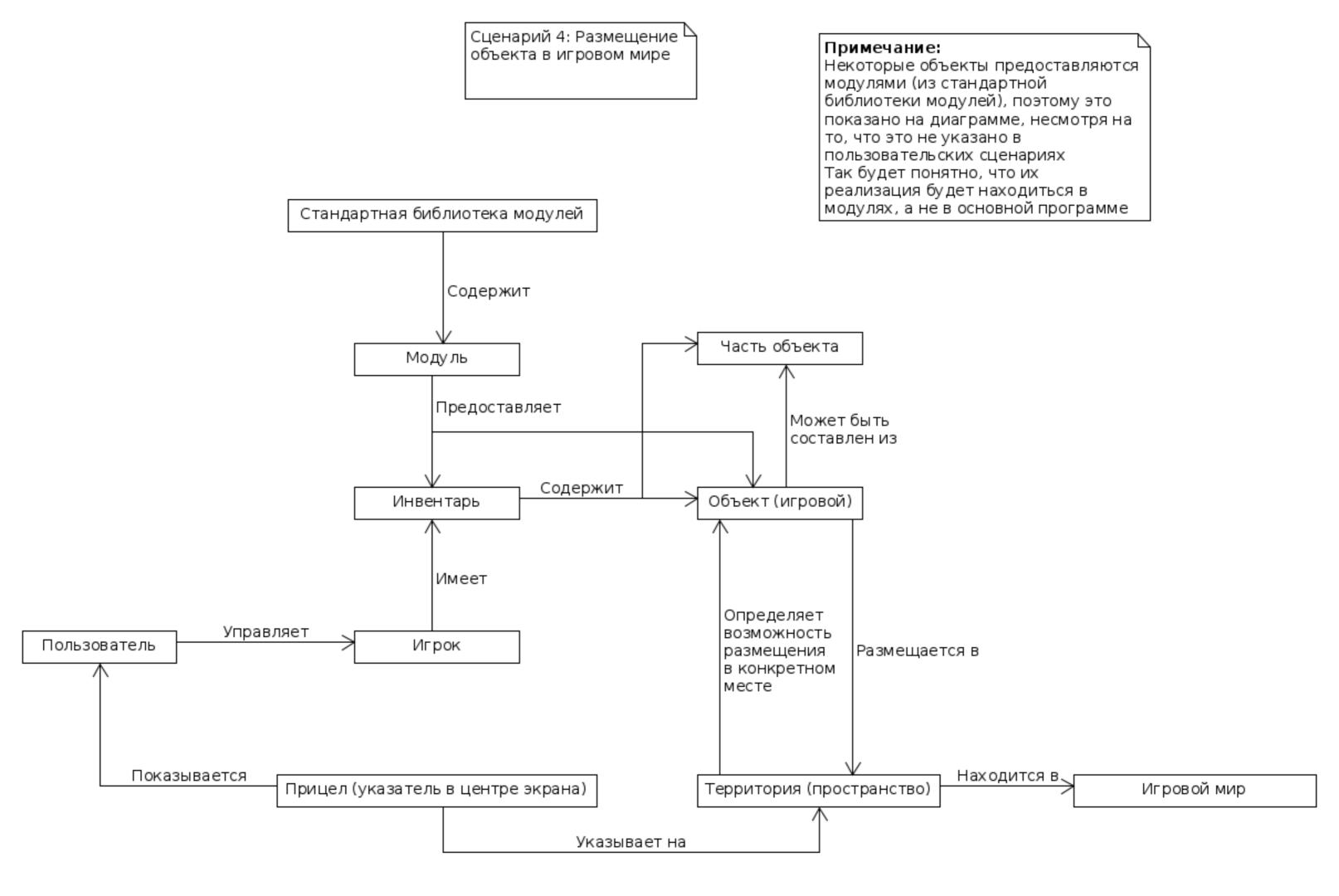


Сценарий 3: Атака врага

Примечание:

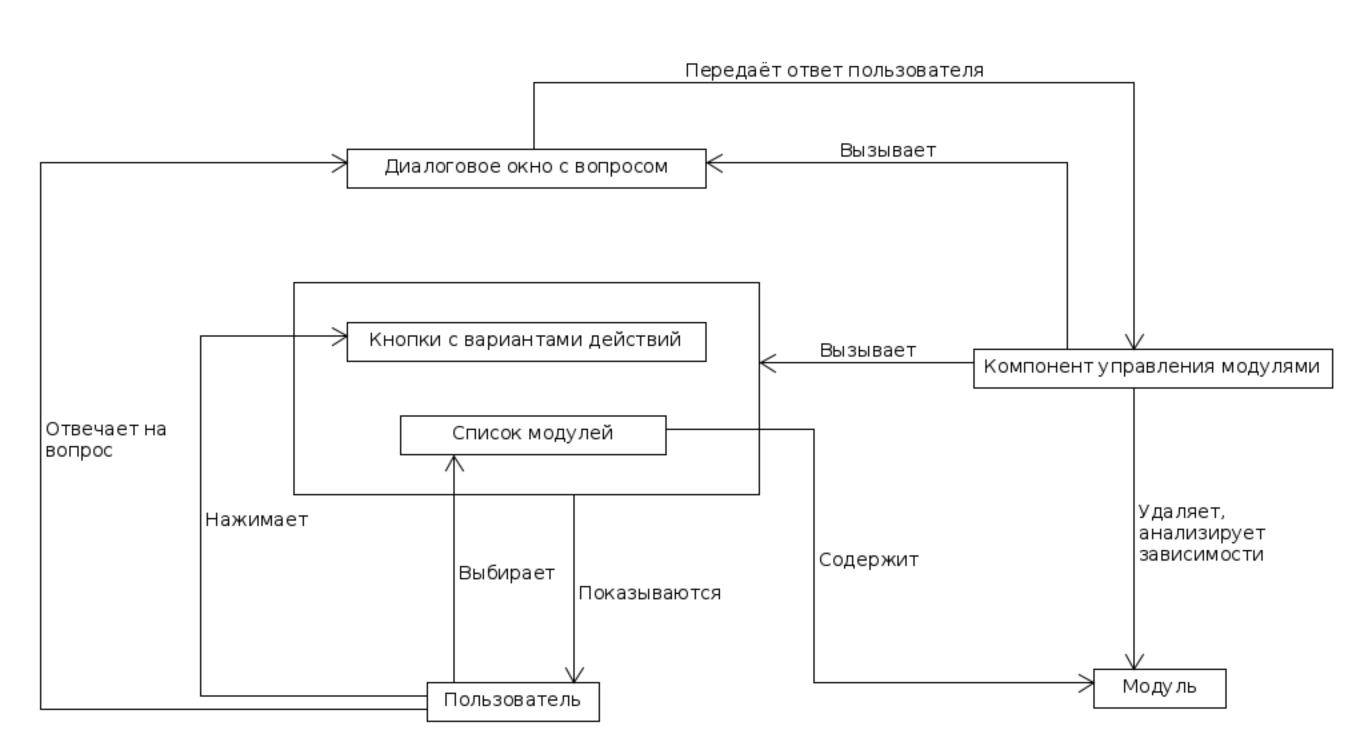
Некоторые объекты предоставляются модулями (из стандартной библиотеки модулей), поэтому это показано на диаграмме, несмотря на то, что это не указано в пользовательских сценариях Так будет понятно, что их реализация будет находиться в модулях, а не в основной программе



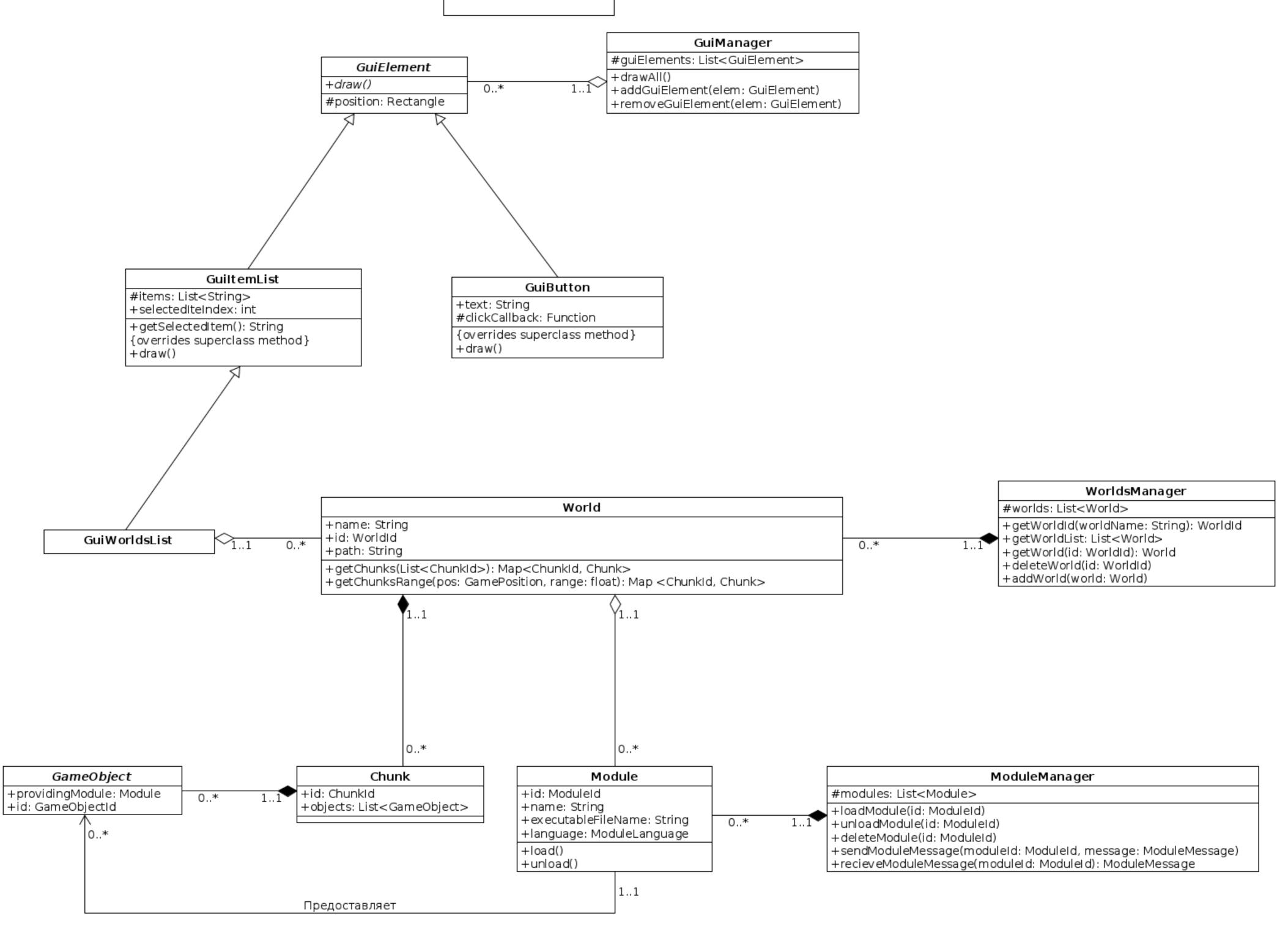


Сценарий 5: Создание нового мира Показывается Вызывает Окно настроек Компонент управления сохранениями Задаёт параметры Пользователь Создаёт Изменяет Влияют (напр. задают Сохранение (здесь то же Параметры мира игровой режим) самое, что и игровой мир) Влияют на генерацию Содержит Включают в себя Территория Модуль Название мира Содержит Генерирует Список модулей Примечание: He указан в user scripts прямо, но Компонент генерации территории подразумевается под словами «генерируется участок территории рядом с игроком»

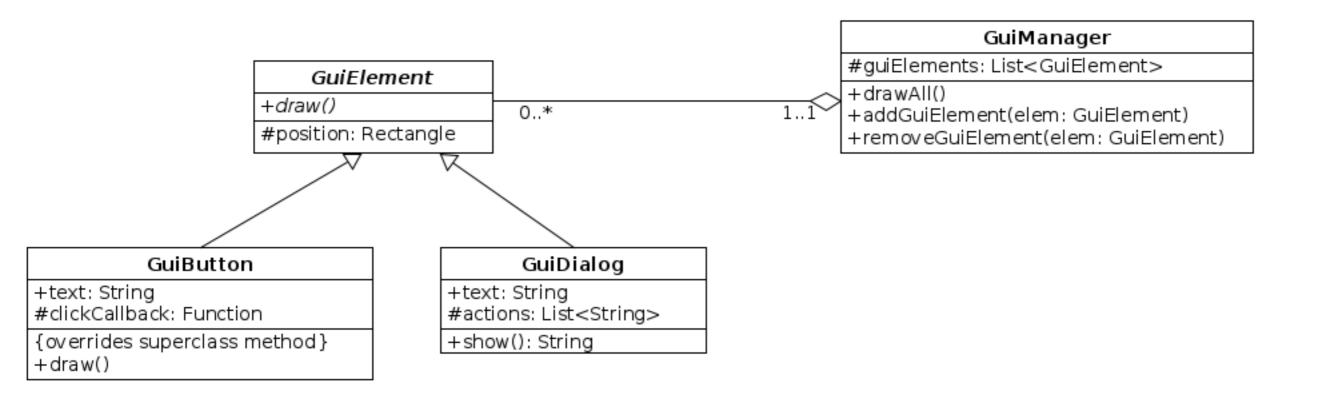
Сценарий 6: Удаление модуля

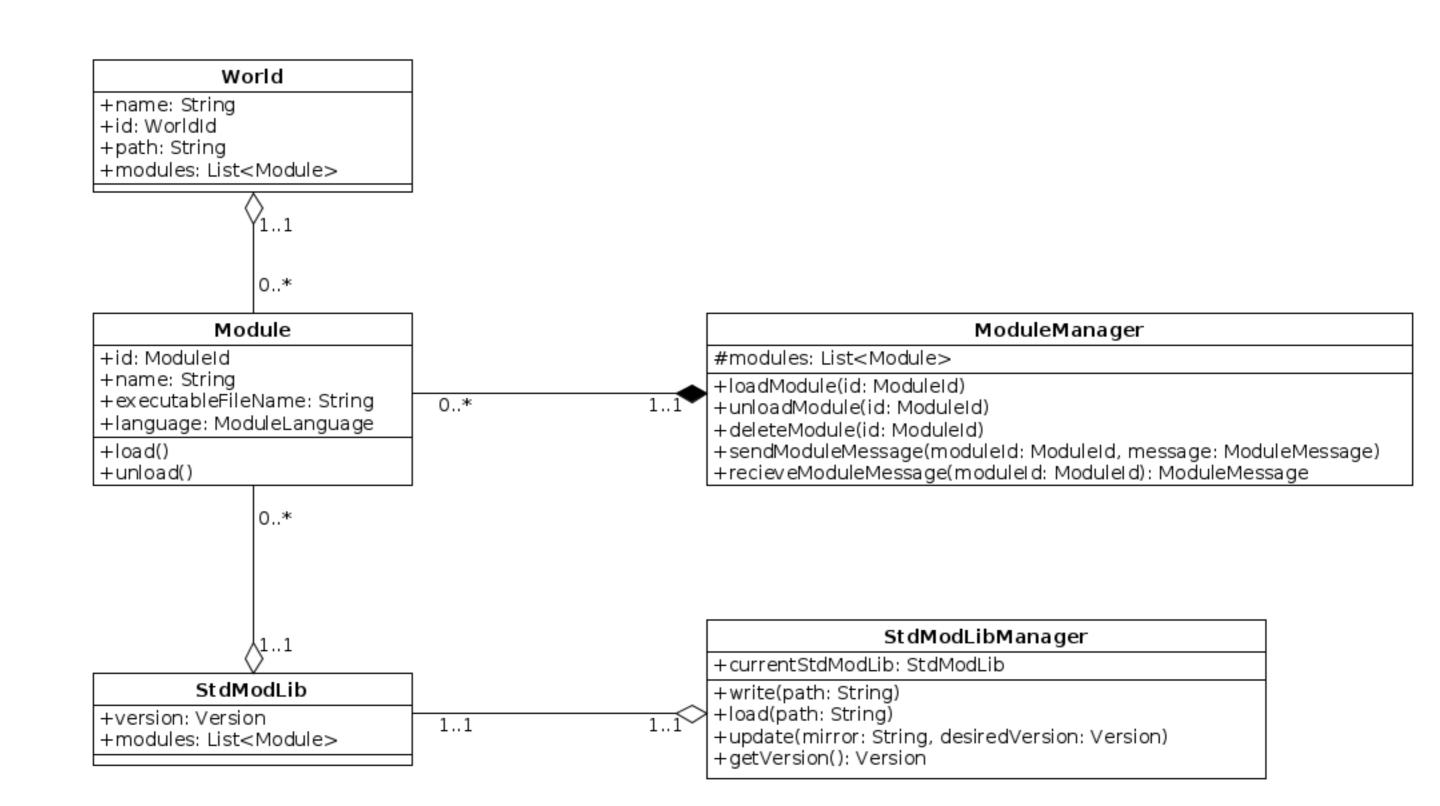


Сценарий 1: Загрузка из локального сохранения

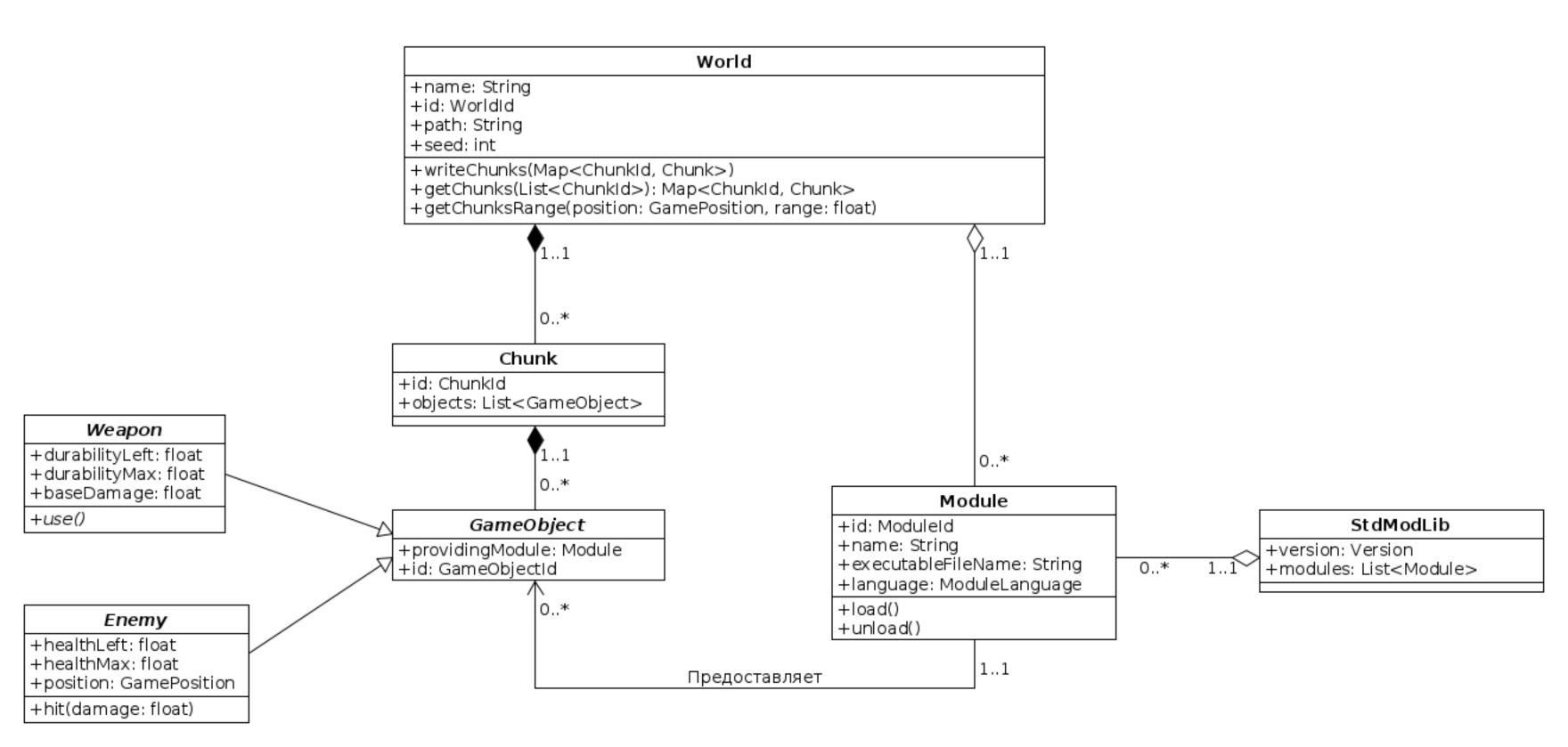


Сценарий 2: Автоматическая установка модулей

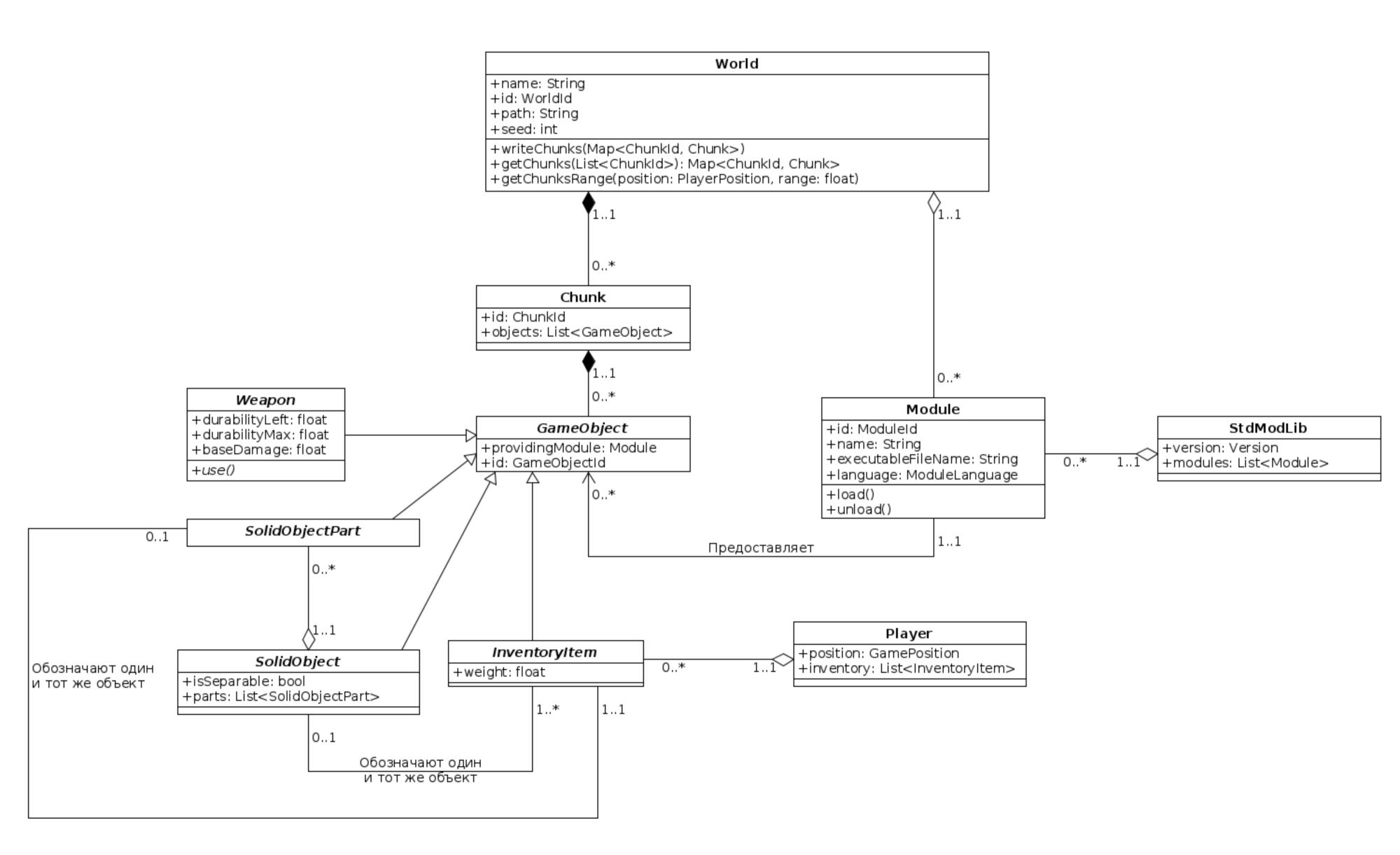




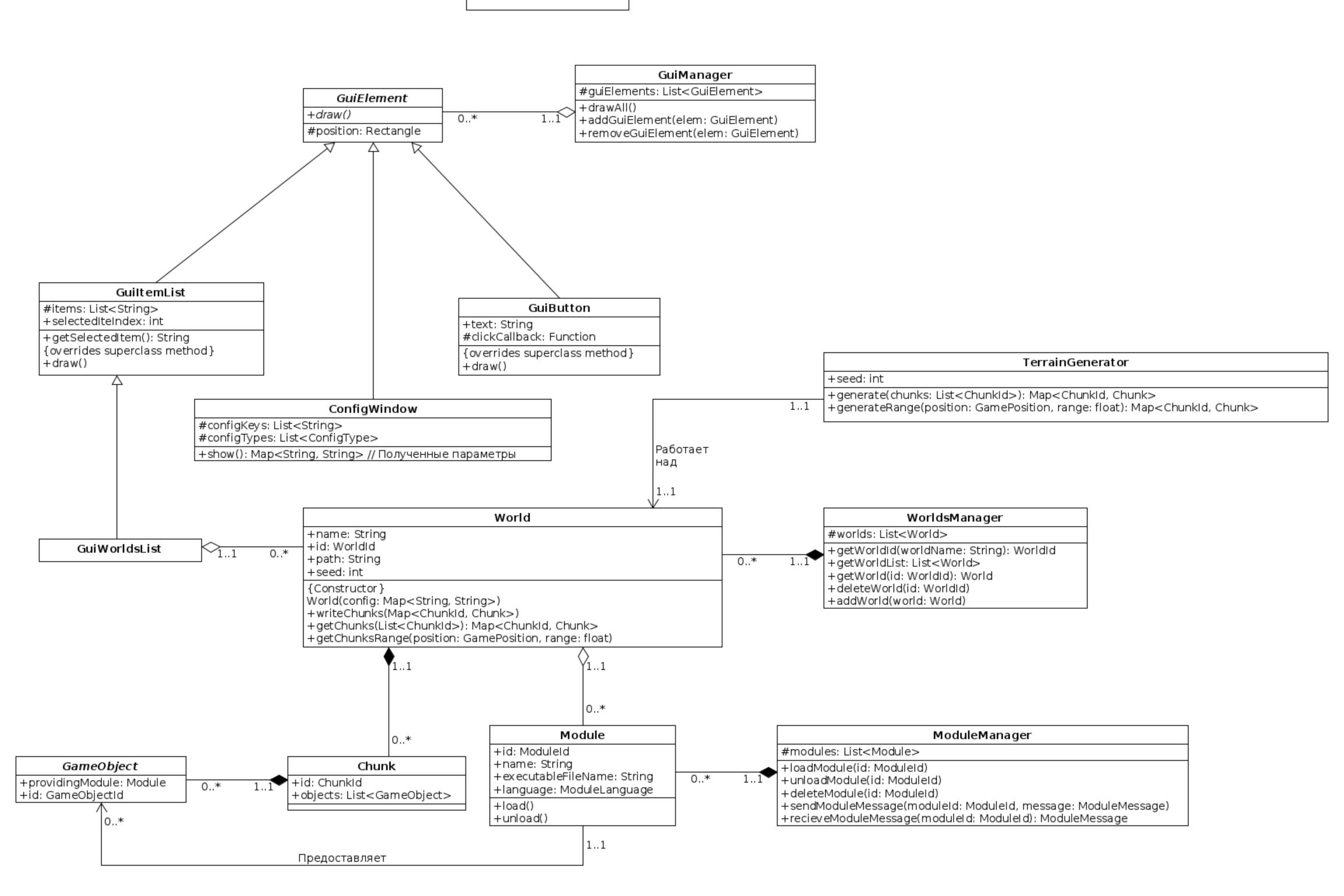
Сценарий 3: Атака врага



Сценарий 4: Размещение объекта в игровом мире



Сценарий 5: Создание нового мира



Сценарий 6: Удаление модуля GuiManager #guiElements: List<GuiElement> GuiElement +drawAll() +position: Rectangle +addGuiElement(elem: GuiElement) +draw() +removeGuiElement(elem: GuiElement) GuiltemList GuiDialog GuiButton #items: List<String> +text: String +text: String +selectedIteIndex: int #clickCallback: Function #actions: List<String> +getSelectedItem(): String {overrides superclass method} +show(): String {overrides superclass method} +draw() +draw() Module ModuleManager +id: ModuleId #modules: List<Module> +name: String +loadModule(id: ModuleId) GuiModulesList +executableFileName: String +unloadModule(id: ModuleId) +language: ModuleLanguage +deleteModule(id: ModuleId) +sendModuleMessage(moduleId: ModuleId, message: ModuleMessage) +load() +recieveModuleMessage(moduleId: ModuleId): ModuleMessage +unload()