

# Сценарии (user stories) учебного веб-приложения «Кто хочет стать миллионером?»»

© «Хороший программист»

[goodprogrammer.ru](http://goodprogrammer.ru)

## Список сценариев

### Игровой процесс

[Пользователь начинает новую игру](#)

[Пользователь правильно отвечает на вопрос](#)

[Пользователь забирает текущий выигрыш](#)

[Пользователь дает неправильный ответ](#)

[Пользователь использует подсказку «50/50»](#)

[Пользователь использует подсказку «Звонок другу»](#)

[Пользователь использует подсказку «Помощь зала»](#)

### Рейтинг

[Посетитель смотрит рейтинг игроков](#)

[Посетитель смотрит профиль игрока](#)

### Аутентификация/регистрация

[Посетитель регистрируется на сайте](#)

[Пользователь входит на сайт](#)

[Пользователь редактирует профиль \(username\)](#)

[Пользователь восстанавливает пароль](#)

[Пользователь удаляет аккаунт](#)

### Админка

[Администратор делает другого пользователя администратором](#)

[Администратор может смотреть/редактирует модели questions, games, users](#)

[Администратор загружает новые вопросы из файла на сайт](#)

# Шаблон сценария

## Название группы сценариев

### Название сценария

(роль)

Я, будучи <роль>

(предварительные условия)

< условия, которые должны быть выполнены, >  
< прежде, чем я смогу приступить к выполнению >  
< действий сценария. По одному условию на строке >

(основное содержание)

< действия, которые нужно выполнить по сценарию, >  
< по одному действию на строке >

(результат)

< результат, который увидит пользователь >

(ценность)

< мотивация, зачем пользователю этот результат, >  
< что он будет с ним делать дальше >

(особые случаи)

< что должен знать разработчик про особые случаи >

# Игровой процесс

## Пользователь начинает новую игру

(роль)

Я, будучи зарегистрированным пользователем

(предварительные условия)

Когда авторизован на сайте

(основное содержание)

Захожу на страницу **рейтинга игроков (главную)**

Нажимаю кнопку «Новая игра»

(результат)

Я вижу **экран игры**

Вижу текст первого вопроса

Вижу варианты ответа на вопрос

Вижу список призов за каждый уровень

Вижу несгораемые суммы

Вижу список подсказок

(ценность)

И я могу играть, отвечая на вопрос

(особые случаи)

Пользователь начал новую игру, не закончив старую

- Его перенаправляет на экран старой игры
- Он видит сообщение «Доиграйте сперва эту игру»

Пользователь начал новую игру, не закончив старую просроченную игру

- На баланс пользователя зачисляется несгораемая сумма из прошлой игры
- Пользователь попадает на экран новой игры
- Он видит сообщение «Старая игра завершилась, выигрыш 1 000 р.»

## Пользователь правильно отвечает на вопрос

(роль)

Я, будучи пользователем

(предварительные условия)

Когда авторизован на сайте

Создал новую игру

(основное содержание)

Находясь на экране игры

Выбираю ответ и жму соответствующую кнопку

(результат)

Я вижу экран игры со следующим вопросом

Вижу, что уровень вопроса увеличился

Вижу, что поменялся текущий выигрыш

(ценность)

Могу продолжать играть

(особые случаи)

Пользователь правильно отвечает на вопрос после истечения срока

- На баланс пользователя зачисляется несгораемая сумма
- Его перенаправляет на его профиль
- Пользователь видит сообщение «Время в игре #1250 вышло, игра закончена, вы выиграли 1 000 р.»

Пользователь правильно отвечает на последний вопрос

- На баланс зачисляется максимальный выигрыш
- Его перенаправляет на его профиль
- Пользователь видит сообщение «Поздравляем, вы выиграли максимальный приз в игре #1250»

## Пользователь забирает текущий выигрыш

(роль)

Я, будучи пользователем

(предварительные условия)

Когда авторизован на сайте

Создал новую игру

(основное содержание)

Находясь на экране игры

Жму кнопку «Забрать выигрыш»

(результат)

Я попадаю на свой профиль

Вижу сообщение «Сообщение Вы забрали деньги в игре #1250. Вы выиграли 5 000 рублей»

Вижу результат последней игры: выигрыш, на каком вопросе забрал деньги (уровень)

(ценность)

Получил удовольствие от того, что мой счет в игре увеличился

## Пользователь дает неправильный ответ

(роль)

Я, будучи пользователем

(предварительные условия)

Когда авторизован на сайте

Создал новую игру

(основное содержание)

Находясь на экране игры

Жму кнопку с неправильным ответом

(результат)

Я попадаю на свой профиль

Вижу сообщение «Вы ошиблись, правильный ответ был такой-то. Игра #1250

закончена. Вы выиграли 1 000 рублей»

Вижу результат последней игры: выигрыш, на каком вопросе запоролся (уровень)

(ценность)

Получил удовольствие от игры, увеличил азарт

Узнал правильный ответ на вопрос

## Пользователь использует подсказку «50/50»

(роль)

Я, будучи пользователем

(предварительные условия)

Когда авторизован на сайте

Создал новую игру

(основное содержание)

Находясь на экране игры

Жму кнопку с подсказкой «50/50»

(результат)

Вижу тот же вопрос

Вижу, что осталось только два варианта ответа  
Не вижу кнопку «50/50»

(ценность)

Мне стало проще ответить на текущий вопрос

## Пользователь использует подсказку «Звонок другу»

(роль)

Я, будучи пользователем

(предварительные условия)

Когда авторизован на сайте  
Создал новую игру

(основное содержание)

Находясь на экране игры  
Жму кнопку с подсказкой «Звонок другу»

(результат)

Вижу тот же вопрос  
Вижу текст подсказки «*Вася считает, что тут однозначно нужно выбрать вариант А*»  
Не вижу кнопку «Звонок другу»

(ценность)

Мне стало проще ответить на текущий вопрос

(ообые случаи)

Пользователь использует подсказу «Звонок другу» после «50/50»

- друг выбирает из 2х вариантов

## Пользователь использует подсказку «Помощь зала»

(роль)

Я, будучи пользователем

(предварительные условия)

Когда авторизован на сайте  
Создал новую игру

(основное содержание)

Находясь на экране игры

Жму кнопку с подсказкой «Помощь зала»

(результат)

Вижу тот же вопрос

Вижу сообщения «Мнения зала распределились вот так»

Вижу столбики с вариантами ответов разной высоты

Не вижу кнопку «Помощь зала»

(ценность)

Мне стало проще ответить на текущий вопрос

(особые случаи)

Пользователь использует подсказку «Помощь зала» после «50/50»

- Зал выбирает из 2х вариантов

Пользователь использует подсказку «Помощь зала» после «Звонок другу»

- Поведение не зависит

## Рейтинг

### Посетитель смотрит рейтинг игроков

(роль)

Я, будучи посетителем

Или будучи пользователем

(предварительные условия)

На сайте есть зарегистрированные пользователи

Они сыграли сколько-то игр

(основное содержание)

Захожу на страницу рейтинга игроков (главную)

(результат)

Вижу там топ 10 лучших игроков за все время

Вижу для каждого игрока

- количество сыгранных игр
- количество заработанных денег

(результат)

Выяснил, кто самый крутой

Выяснил, есть ли я в рейтинге и на каком я месте

## Посетитель смотрит профиль игрока

(роль)

Я, будучи посетителем

Или будучи пользователем

(предварительные условия)

На сайте есть зарегистрированные пользователи

Они сыграли сколько-то игр

(основное содержание)

Посетитель заходит на страницу **профиля игрока**

(результат)

Вижу имя игрока

Вижу количество сыгранных игр

Вижу заработанное бало

Вижу сыгранные игры/игры в процессе

Вижу у каждой игры

- дату начала
- закончена ли она/проиграна ли она
- текущий уровень вопроса/на каком запоролся
- выишрыш игры/текущая несгораемая сумма
- использованные подсказки

(результат)

Могу оценить, насколько успешен этот игрок

Могу оценить, насколько я хорошо играл (если смотрю свой профиль)



## Аутентификация/регистрация

Посетитель регистрируется на сайте

Пользователь входит на сайт

Пользователь редактирует профиль (*username*)

Пользователь восстанавливает пароль

Пользователь удаляет аккаунт

## Админка

Администратор делает другого пользователя администратором

Администратор могут смотреть/редактирует модели questions, games, users

Администратор загружает новые вопросы из файла на сайт

---

*Эти сценарии не расписаны ввиду их очевидности. Все реализуется с помощью гемов `devise` и `rails_admin`. Поэтому нам не так важно их подробно расписать. В качестве упражнения в написании сценариев, можете написать некоторые из них.*

*Перед работой приложения нужно заполнить базу вопросов из подготовленных текстовых файлов. Вопросы должны иметь уникальные тексты в базе.*