*Махмолов Максим, 10МИ3*

**Пользовательские сценарии**

**Пользовательский сценарий №1**

Действие: Запуск уровня.

Сценарий:

* Пользователь нажимает кнопку “Играть”
* Пользователь ознакомляется со всеми улучшениями, которые он может приобрести
* Пользователь начинает кнопку “Начать”
* Если пользователь уже играл в игру, то она запускается на последнем уровне, который он проходил
* Если пользователь еще ни разу не запускал игру, то она запускается на первом уровне

**Пользовательский сценарий №2**

Действие: Покупка улучшений за игровую валюту.

Сценарий:

* Пользователь нажимает кнопку “Играть”
* Пользователь выбирает улучшение из списка
* Пользователь нажимает кнопку “Улучшить”
* Если у игрока хватает игровых денег на покупку улучшения, то деньги снимаются и выбранное пользователем улучшение становится доступным
* Если же нет, то кнопка “Улучшить” недоступна, вместо неё появляется надпись на красном фоне: “Не хватает денег”

**Пользовательский сценарий №3**

Действие: Прохождение уровня.

Сценарий:

* Игрок управляет персонажем с помощью двух джойстиков на экране. Тот что слева отвечает за передвижение персонажа по игровому пространству. Правый отвечает за направление взгляда персонажа для выстрелов.
* Игра создает врагов, согласно прописанным скриптам в коде каждого уровня
* Игрок должен выживать, уничтожая всех врагов пулями
* Враги так же стреляют в игрока. Если пуля врага задела игрока, то у него отнимается здоровье. Как только здоровье доходит до нуля, уровень останавливается, и игрок возвращается на экран выбора улучшений.
* Если игрок доходит до конца уровня, то этот уровень начинает считаться пройденным, это записывается в файл сохранения. Игрок теперь может перейти к следующему уровню, или же в любое время пройти завершённый уровень.

**Пользовательский сценарий №4**

Действие: Полная очистка прогресса.

(Когда игрок попал в ситуацию, в которой из-за несобранных монет на предыдущих уровнях он не может пройти сложный уровень, он всегда может сбросить весь прогресс и начать сначала)

Сценарий:

* В главном меню игрок нажимает кнопку “СБРОСИТЬ ПРОГРЕСС”
* Если игрок передумал, он может закрыть это окно, нажав кнопку “Отмена”
* Если же нет, в появившемся окне подтверждения, игрок нажимает “СБРОС”
* В таком случае игра полностью очищает файл сохранения игрока, в котором хранились все данные о пройденных уровнях, улучшениях, количестве монет и другого прогресса