

# **Etap 1 - Sprawozdanie**

Miłosz Marchewka, Antoni Skrobek, Filip Wrześniewski

19.04.2021

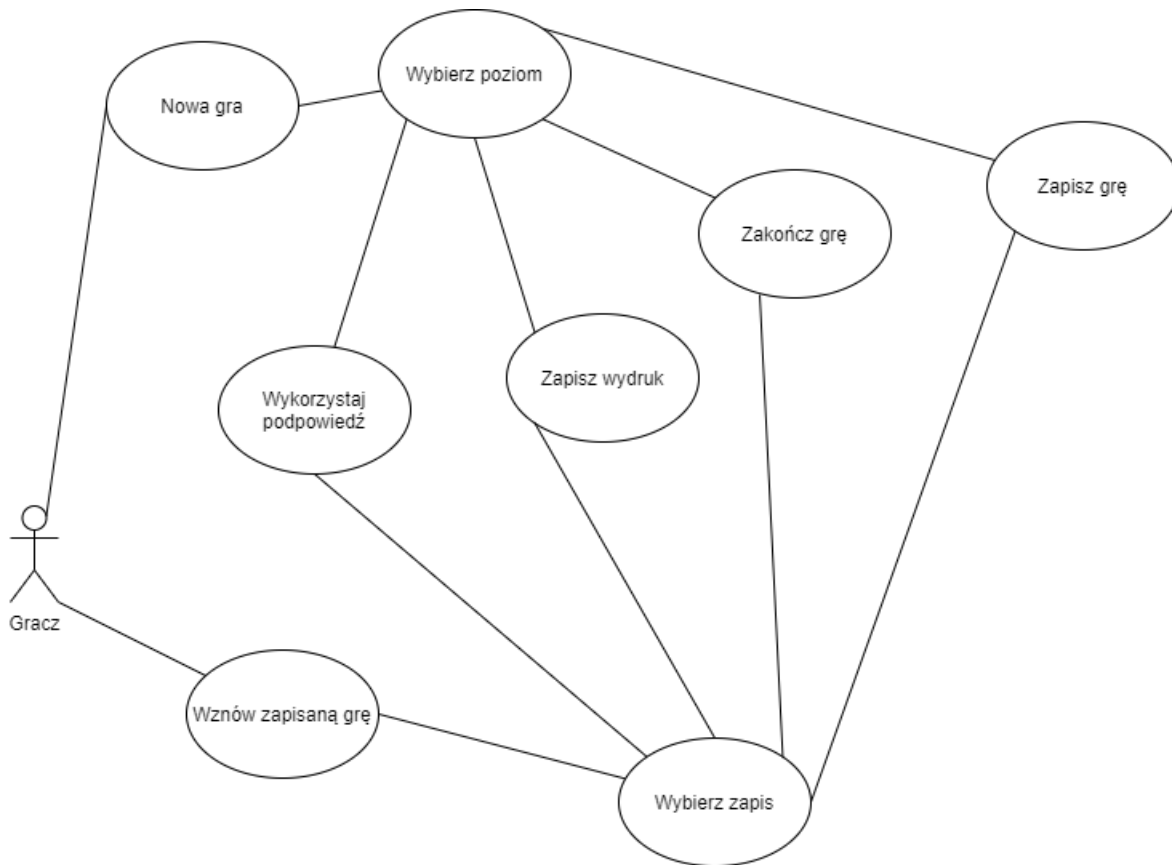
## **Spis treści**

<b>1</b>	<b>Opis słowny przypadków użycia</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Diagram przypadków użycia</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Diagram klas</b>	<b>3</b>

## 1 Opis słowny przypadków użycia

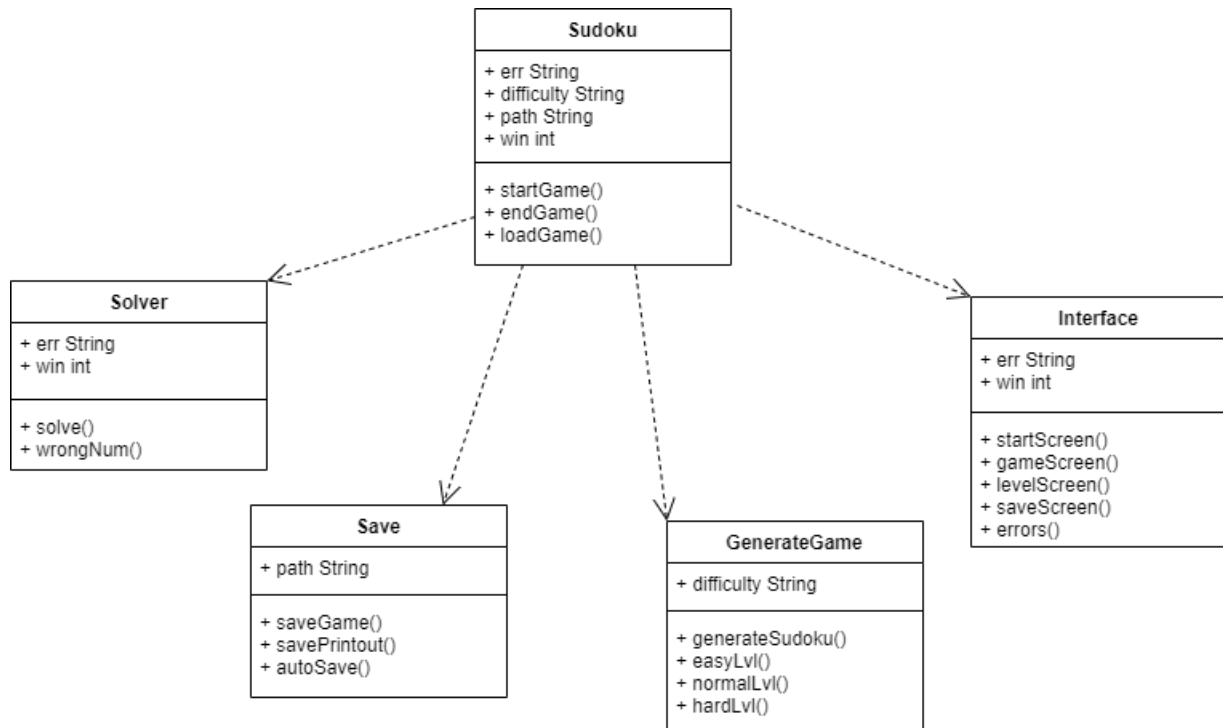
Po uruchomieniu programu użytkownik ma do wyboru dwie opcje: Nowa gra lub Wznów zapisaną grę. W przypadku chęci rozpoczęcia nowej gry gracz przechodzi do wyboru poziomu trudności (easy, normal oraz hard). W trakcie gry użytkownik może wykorzystać podpowiedzi proponowane przez solver, zapisać grę, zapisać ją w pliku do wydruku oraz ją zakończyć. Jako drugą opcję użytkownik może wybrać wczytanie rozpoczętej już gry. Po wybraniu odpowiedniego pliku zapisu gracz otrzymuje takie same możliwości jak po rozpoczęciu nowej gry.

## 2 Diagram przypadków użycia



Rysunek 1: Diagram przypadków użycia

### 3 Diagram klas



Rysunek 2: Diagram klas