Содержание

1 Сценарий «Играть» 3

2 Сценарий «Выйти из игры» 4

3 Сценарий «Играть уровень» 5

4 Сценарий «Сделать ход козлом» 6

5 Сценарий «Активировать объект» 7

6 Сценарий «Сдвинуть стол» 8

1 Сценарий «Играть»

**Главный успешный сценарий:**

1. Приложение загружает первый уровень.

2. Приложение показывает пользователю историю уровня игры.

3. Приложение информирует пользователя о способах управления в игре.

4. Приложение передает управление игроку.

5. До тех пор, пока не закончились уровни и уровень пройден успешно…

5.1. До тех пор, пока игрок не прошел уровень или отказался от прохождения

5.1.1. Игрок играет уровень.

5.1.2. Если уровень пройден, Приложение запускает следующий уровень.

5.1.3. Если уровень не пройден, Приложение предлагает игроку пройти уровень заново.

5.1.3.1. Если игрок соглашается, Приложение запускает уровень снова, иначе завершает игру.

5.2. Если игра завершена, Приложение информирует пользователя об этом.

**Расширения:**

1а. В системе имеется сохраненная информация о пройденных уровнях.

.1: Приложение загружает последний уровень, на котором игрок закончил играть в предыдущий раз и переходим к 4 шагу главного успешного сценария.

1б. Игрок выбирает конкретный уровень.

.1: Приложение загружает выбранный уровень.

.2: Приложение передает управление игроку.

.3: Игрок играет один уровень.

.4: После завершения уровня Приложение показывает игроку информацию об успешности прохождения.

2 Сценарий «Выйти из игры»

**Триггер**: Игрок инициировал завершение работы приложения

**Главный успешный сценарий:**

1. Приложение выясняет у игрока, действительно ли он хочет покинуть игру.

2. Приложение сохраняет текущий прогресс игрока.

3. Система закрывает окно игры.

Расширения:

1а. Игрок отменил выход.

.1: Приложение отменяет действие по выходу из игры.

3 Сценарий «Играть уровень»

Главный успешный сценарий

1. Пока игрок не достиг козлом клетки с эликсиром или у него не кончились ходы

1.1 Игрок делает ход козлом

2. Если козел достиг клетки с зельем, приложение оповещает игрока о успешном завершении уровня.

**Расширения:**

2. Игрок не смог пройти уровень – закончились ходы и эликсир не подобран.

.1: Приложение оповещает игрока о том, что уровень не пройден.

4 Сценарий «Сделать ход козлом»

**Предусловие:** загружен один из уровней игры.

Главный успешный сценарий

1. Игрок задает козлу направление движения.

2. Приложение поворачивает козла в заданную сторону, и, если ничего не мешает пройти, перемещает козла на одну клетку по этому направлению.

**Расширения:**

2а. Игрок подбирает предмет.

.1 Если на клетке, на которую должен перейти козел есть подбираемый предмет, приложение добавляет его в список предметов, убирает предмет с клетки и перемещает козла на него.

2b. Игрок активирует сундук в соседней клетке.

.2 Если на соседней по направлению клетке есть сундук, то выполняется сценарий «Активировать сундук», иначе ход игрока игнорируется.

2c. Игрок передвигает стол.

.1 Выполняется сценарий «Сдвинуть стол».

2e. Игрок активирует телепорт.

.1 Приложение проверяет наличие заклинания в инвентаре, и если оно есть, топеремещает козла на заданную для активированного телепорта клетку.

.2 Иначе, ход игнорируется.

5 Сценарий «Активировать сундук»

**Предусловие**: на соседней клетке по выбранном направлению есть сундук, с которым игрок может взаимодействовать.

Главный успешный сценарий

1 Если у игрока есть заклинание (аналог ключа) для взаимодействия с объектом, приложение удаляет его из списка предметов игрока.

2 Приложение удаляет сундук с клетки

3 Приложение перемещает козла на клетку, с которой был удален сундук

**Расширение.**

1а. У игрока нет нужного заклинания

.1 Если у игрока нет заклинания для открытия сундука, ход игрока игнорируется

2b. Сундук содержал предметы.

.1 При выполнении пункта 3 главного сценария, приложение добавляет содержимое сундука в список предметов.

6 Сценарий «Сдвинуть стол»

**Предусловие:** козел должен быть в соседней клетке с предметом и смотреть на него**.**

Главный успешный сценарий:

1. Игрок толкает стол вперед по направлению взгляда козла.

2. Приложение проверяет соседнюю от стола клетку по направлению взгляда козы.

3. Если клетка пуста, приложение перемещает козла с столом на соседнюю клетку в направлении взгляда козла, иначе приложение игнорирует ход игрока.

**Расширения:**

1а. Игрок тянет деревянный стол назад по направлению, противоположному взгляду козла.

.1: Приложение проверяет соседнюю клетку сзади козла по направлению, противоположному взгляду козла.

.2: Если клетка пуста, приложение перемещает козла с столом на соседнюю клетку по направлению, противоположному взгляду козла, иначе приложение игнорирует ход игрока.