Сценарии игры «Коза и капуста»

[Играть 2](#_Toc435562774)

[Выйти из игры 3](#_Toc435562775)

[Играть уровень 4](#_Toc435562776)

[Сделать ход козла 5](#_Toc435562777)

[Передвинуть предмет 6](#_Toc435562778)

[Передвинуть сцепку сундуков 7](#_Toc435562779)

Играть

Главный успешный сценарий:

1. Система загружает первый уровень.
2. Система показывает пользователю историю уровня игры.
3. Система информирует пользователя о способах управления в игре.
4. Система передает управление игроку.
5. До тех пор, пока не закончились уровни и уровень пройден успешно…
   1. До тех пор, пока игрок не прошел уровень или отказался от прохождения
      1. Игрок играет уровень.
      2. Если уровень пройден, система запускает следующий уровень.
      3. Если уровень не пройден, система предлагает игроку пройти уровень заново.
         1. Если игрок соглашается, система запускает уровень снова, иначе завершает игру.
   2. Если игра завершена, система информирует пользователя об этом.

Расширения:

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

.1: Система 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: Система загружает выбранный уровень.

.2: Система передает управление игроку.

.3: Игрок играет один уровень.

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

Выйти из игры

Главный успешный сценарий:

1. Система уточняет у пользователя, действительно ли он хочет покинуть игру.
2. Система сохраняет текущий прогресс пользователя.
3. Система закрывает окно игры.

Расширения:

1а. Пользователь отменил выход.

.1: Система отменяет действие по выходу из игры.

Играть уровень

Главный успешный сценарий:

1. Пока козел не достиг клетки с эликсиром или у игрока не закончились ходы...
   1. Игрок делает ход козлом.
2. Когда козел достигнет клетки с эликсиром, система оповещает игрока об успешном завершении уровня.

Расширения:

2а. Игрок не смог пройти уровень – закончились ходы, эликсир не достигнут.

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

Сделать ход козла

Предусловие: один из уровней игры должен быть загружен.

Главный успешный сценарий:

1. Игрок задает направление козлу для перемещения.
2. Система поворачивает козла лицом в указанном направлении и, если ничего не мешает пройти, перемещает его на следующую клетку в указанном направлении.

Расширения:

1а. Игрок передвигает предмет.

1.: Выполняется сценарий «Передвинуть предмет».

Передвинуть предмет

Предусловие: козел должен находится на соседней клетке рядом с предметом и смотреть на него.

Главный успешный сценарий:

1. Игрок толкает предмет вперед (от козла).
2. Система проверяет соседнюю от предмета клетку по направлению взгляда козла.
3. Если клетка не занята столом, сундуком, котлом или стеной, система перемещает козла со столом на соседнюю клетку в направлении взгляда козла, иначе система игнорирует ход игрока.
4. Если предмет – волшебный котел и он попал в поле действия другого волшебного котла, то…
   1. Если котлы направлены друг к другу одним полюсом, система отталкивает соседний котел на одну клетку от котла, который держит козел.
   2. Если котлы направлены друг к другу разными полюсами, система сдвигает соседний котел на одну клетку к котлу, который держит козел.
5. Если предмет – сундук и он попал в поле действия другого сундука, то система сцепляет сундуки между собой, образуя сцепку.

Расширения:

1а. Игрок тянет предмет назад (на козла).

.1: Система проверяет соседнюю клетку сзади козла по направлению, противоположному взгляда козла.

.2: Если клетка не занята столом, сундуком, котлом или стеной, система перемещает козла со столом на соседнюю клетку по направлению, противоположному взгляду козла, иначе система игнорирует ход игрока, и переходим к 4 шагу главного успешного сценария.

1б. Предмет – сундук, который находится в сцепке с другими сундуками.

.1: Выполняется сценарий «Передвинуть сцепку сундуков».

Передвинуть сцепку сундуков

Предусловие: козел должен находится на соседней клетке рядом со сцепкой сундуков и смотреть на нее.

Главный успешный сценарий:

1. Игрок толкает сцепку сундуков вперед (от козла).
2. Система проверяет соседние клетки для всех крайних сундуков сцепки в направлении взгляда козла.
3. Если все клетки свободны, система перемещает все сундуки в сцепке и козла на соседние клетки в направлении взгляду козла, иначе система игнорирует ход.

Расширения:

1а. Игрок тянет сцепку сундуков назад (на козла).

.1: Система проверяет соседние клетки для всех крайних сундуков сцепки в направлении, противоположном взгляду козла и клетку сзади самого козла.

.2: Если все клетки свободны, система перемещает все сундуки в сцепке и козла на соседние клетки в направлении, противоположном взгляду козла, иначе система игнорирует ход.