Сценарии игры «Коза и капуста»

[Играть 1](#_Toc434265617)

[Выйти из игры 2](#_Toc434265618)

[Играть уровень 3](#_Toc434265619)

[Сделать ход козы 4](#_Toc434265620)

[Передвинуть деревянный ящик 5](#_Toc434265621)

[Передвинуть металлический ящик 6](#_Toc434265622)

[Передвинуть ящик с зацепами 7](#_Toc434265623)

[Передвинуть магнитный ящик 8](#_Toc434265624)

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. Пока игра не завершена…
   1. Игрок играет уровень.
   2. Если уровень пройден, система запускает следующий уровень, иначе завершает игру.
6. Если игра завершена, система информирует пользователя об этом.

Расширения:

1а. В системе имеется сохраненная информация об игроке.

.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.

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 коза не достигла клетки с капустой или у игрока не закончились ходы...
   1. Игрок делает ход козой.
2. Когда коза достигнет клетки с капустой, система оповещает игрока об успешном завершении уровня.

Расширения:

2а. Игрок не смог пройти уровень – закончились ходы, капуста не достигнута.

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

.2: Система предлагает игроку пройти уровень снова.

.3: Если игрок соглашается, то переходим к 1 шагу главного успешного сценария, иначе игра завершается.

Сделать ход козы

Предусловие: один из уровней игры должен быть загружен.

Главный успешный сценарий:

1. Пользователь делает ход козы в определенном направлении.
2. Система проверяет соседнюю клетку поля в выбранном направлении.
3. Система перемещает козу на следующую клетку в указанном направлении.

Расширения:

1а. Пользователь зацепляет ящик.

.1: Если в соседней клетке выбранного направления есть ящик, система сцепляет козу с ящиком, иначе ход игрока игнорируется.

1б. Пользователь передвигает ящик.

1.: Выполняется сценарий «передвинуть ящик»

3а. В соседней по выбранному направлению клетке расположена стена или ящик.

1.: Система игнорирует действие игрока.

Передвинуть деревянный ящик

Предусловие: коза должна быть сцеплена с деревянным ящиком.

Главный успешный сценарий:

1. Игрок толкает деревянный ящик вперед.
2. Система проверяет соседнюю клетку сверху ящика.
3. Система перемещает козу с ящиком вперед на одну клетку.

Расширения:

1а. Игрок тянет деревянный ящик на себя.

.1: Система проверяет клетку снизу козы.

.2: Если клетка не занята ящиком или стеной, система перемещает козу с ящиком на одну клетку вниз, иначе система игнорирует ход игрока.

3а. Клетка сверху ящика занята стеной или другим ящиком.

.1: Система игнорирует ход игрока.

Передвинуть металлический ящик

Предусловие: коза должна быть сцеплена с металлическим ящиком.

Главный успешный сценарий:

1. Игрок толкает металлический ящик вперед.
2. Система проверяет клетку сверху ящика.
3. Система перемещает козу с ящиком вперед на одну клетку.
4. Если ящик попал на клетку рядом с магнитным ящиком в радиусе одной клетки, система расцепляет козу и ящик и сцепляет ящик с магнитным ящиком.

Расширения:

1а. Игрок тянет металлический ящик на себя.

.1: Система проверяет клетку снизу козы.

.2: Если клетка не занята ящиком или стеной, система перемещает козу с ящиком на одну клетку вниз, иначе система игнорирует ход игрока, и переходим к 4 шагу главного успешного сценария.

2а. Ящик находится в сцепке с другими ящиками.

.1: Система проверяет соседние клетки в выбранном направлении у всех ящиков в сцепке и возвращаемся к 3 шагу главного успешного сценария.

3а. Клетка сверху ящика занята стеной или другим ящиком.

.1: Система игнорирует ход игрока.

Передвинуть ящик с зацепами

Предусловие: коза должна быть сцеплена с ящиком с зацепами.

Главный успешный сценарий:

1. Игрок перемещает ящик в любом направлении.
2. Система проверяет соседнюю от ящика или игрока клетку в выбранном направлении.
3. Система перемещает козу с ящиком на одну клетку в выбранном направлении.

Расширения:

3а. Соседняя от ящика или козы клетка занята стеной или другим ящиком.

.1: Система игнорирует ход игрока.

Передвинуть магнитный ящик

Предусловие: коза должна быть сцеплена с магнитным ящиком.

Главный успешный сценарий:

1. Игрок толкает магнитный ящик вперед.
2. Система проверяет клетку сверху ящика.
3. Система перемещает козу с ящиком вперед на одну клетку.
4. Если ящик попал на клетку рядом с металлическим ящиком в радиусе одной клетки, система расцепляет козу и ящик и сцепляет ящик с металлическим ящиком.

Расширения:

1а. Игрок тянет металлический ящик на себя.

.1: Система проверяет клетку снизу козы.

.2: Если клетка не занята ящиком или стеной, система перемещает козу с ящиком на одну клетку вниз, иначе система игнорирует ход игрока, и переходим к 4 шагу главного успешного сценария.

2а. Ящик находится в сцепке с другими ящиками.

.1: Система проверяет соседние клетки в выбранном направлении у всех ящиков в сцепке и возвращаемся к 3 шагу главного успешного сценария.

3а. Клетка сверху ящика занята стеной или другим ящиком.

.1: Система игнорирует ход игрока.

4а. Ящик попал на клетку рядом с магнитным ящиком в радиусе одной клетки.

.1: Если ящики обращены друг к другу разными полюсами, система расцепляет козу и ящик и сцепляет ящики между собой.

.2: Если ящики обращены друг к другу одним полюсом, система расцепляет козу и ящик и отталкивает ящики друг от друга.