Сценарии игры «Коза и капуста»

[Играть 2](#_Toc434959971)

[Выйти из игры 3](#_Toc434959972)

[Играть уровень 4](#_Toc434959973)

[Сделать ход козла 5](#_Toc434959974)

[Передвинуть стол 6](#_Toc434959975)

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 зацепляет стол.

.1: Если в соседней клетке выбранного направления есть стол и козел направлен лицом к нему, система сцепляет козла со столом, иначе ход игрока игнорируется.

1б. Игрок передвигает стол.

1.: Выполняется сценарий «передвинуть стол».

Передвинуть стол

Предусловие: козел должен быть сцеплен со столом.

Главный успешный сценарий:

1. Игрок толкает стол вперед по направлению взгляда козла.
2. Система проверяет соседнюю от стола 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 вместо стола – волшебный котел и он попал в поле действия другого волшебного котла, то…
   1. Если котлы направлены друг к другу одним полюсом, система расцепляет котел и козла и расталкивает котлы на одну клетку.
   2. Если котлы направлены друг к другу разными полюсами, система расцепляет котел и козла и сдвигает котлы между собой.
5. Если вместо стола – сундук и он попал в поле действия другого сундука, то система сцепляет сундуки между собой.

Расширения:

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

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

2а. Вместо стола – сундук или котел, который находится в сцепке с другими сундуками или котлами соответственно.

.1: Система проверяет соседние от всех объектов в сцепке клетки по направлению взгляда козла так, чтобы перемещение всей сцепки на соседнюю клетку было возможным.

.2: Если перемещение возможно, система перемещает всю сцепку на соседнюю клетку вперед по направлению взгляда козла.