**История пользователя:** как пользователь, я хочу иметь возможность создавать новую игру, чтобы играть с друзьями и другими пользователями.

**Функция системы:** создание новой игры

**Критерий приемки:**

* Пользователь может создать новую игру
* Если пользователь не авторизован в системе, то система:
  + система отображает сообщение об ошибке
  + предлагает авторизоваться в систему или зарегистрироваться
* Если пользователь авторизован в системе, то он переходит к созданию игры:
  + Пользователь вводит:
    - название игры
    - название команд
  + Выбирает настройки:
    - по умолчанию
    - ручная настройка игры
  + Если выбрана ручная настройка, пользователь выбирает:
    - время до смены сторон
    - скорость перемещения игроков (Полицейские всегда на 10% быстрее)
    - количество жизней у Жуликов
  + Выбирает карту для игры:
    - из набора готовых карт
    - загружает карту собственную карту

**История пользователя:** как пользователь, я хочу иметь возможность управлять созданной игрой, чтобы выполнять различные действия с созданной игрой.

**Функция системы:** управление игрой

**Критерий приемки:**

* Если пользователь является администратором, то у него имеется возможность:
  + поставить игру на паузу
  + выполнить запуск игры
  + отменить игру
* Если при запуске игры игроков недостаточно:
  + система отображает сообщение об ошибке
* Если при запуске игры игроков имеется минимальное необходимое количество, то:
  + выполняется обратный отсчет для запуска
* Если администратор отменяет игру, то:
  + система отображает дополнительное подтверждение
* Если игра ставиться на паузу, то:
  + система отображает сообщение о том, что игра остановлена

**История пользователя:** как пользователь, я хочу иметь возможность управлять сессией игры, чтобы при желании присоединяться к игре или отключаться от ее.

**Функция системы:** управление сессией игры(подключение/отключение)

**Критерий приемки:**

* Для подключения к игре, пользователю необходимо перейти по ссылке
* При подключении к игре, если пользователь не авторизован в системе, то система отображает окно с возможностью:
  + авторизоваться
  + зарегистрироваться
* Если пользователь подключается к игре, которая заполнена максимальным количеством игроков (8 игроков), то:
  + система отображает сообщение об ошибке
* После подключения пользователя к игре:
  + пользователь выбирает команду, за которую он желает играть
  + система выводит сообщение с именем пользователя о том, что он присоединился к игре
* Если пользователь желает отключиться от игры, то система выводит сообщение с дополнительным подтверждением
* Если пользователь присоединяется к команде с максимальным количеством участников, то:
  + система выводит сообщение об ошибке
* После выхода пользователя из игры:
  + персонаж за которого играл пользователь, не пропадает с игровой карты.
  + система выводит сообщение с именем пользователя и информацией о том, что он вышел из сессии.

**История пользователя:** как пользователь, я хочу иметь возможность выполнять действия в игре, чтобы принимать в ней участие и управлять игровым персонажем.

**Функция системы:** действия в игре

**Критерий приемки:**

* Если пользователь нажимает на кнопки управления, то персонаж изменяет направления движения
* Если персонаж игрока сталкивается со стеной, то он не меняет своего направления, не получает урон, не проходит через стену
* Игроки с различными ролями (полицейский и вор) имеют различные точки возрождения
* Игроки могут наступать на кнопку смены роли, после чего команды автоматически меняются ролями
* В течении всей игры работает таймер длиной 60 сек, после истечения которого команды автоматически меняются ролями
* Игроки с ролью «Вор» могут подбирать следующие предметы:
  + дополнительные жизни
  + монеты
* Если игрок с ролью «Вор» подобрал дополнительную жизнь, то количество его жизней увеличивается на 1 у.е.
* Максимальное количество дополнительных игровых жизней, расположенных на карте равно 4 у.е.
* Если игрок с ролью «Полицейский» пересекается с игроком, чья роль «Вор», то количество жизней у игрока с ролью «Вор» уменьшается на 1 у.е.
* Если количество жизней игрока с ролью «Вор» уменьшается на 1 у.е., то он возрождается на своей точке возрождения
* Если игрок с ролью «Вор» собирает монеты (монета собирается автоматически после пересечения с ней), то у команды игрока увеличивается счетчик монет на 10 у.е.
* Игра заканчивается в следующих условиях:
  + Пойманы все игроки с ролью «Вор»
  + Собраны все монеты с игрового поля
* Игрок с ролью «Вор» считается пойманным если у него не осталось жизней (0 у.е.)
* Победителем в игре становиться команда, которая выполнила одно из следующих условий:
  + Пойманы все игроки с ролью «Вор» и на поле остались несобранные монеты
  + Собраны все монеты с игрового поля и выполнены одновременно следующие условия:
    - в команде есть хотя бы один непойманный игрок
    - количество собранных монет у команды больше, чем у другой команды

**История пользователя:** как пользователь, я хочу видеть отображение статистики по игре, чтобы иметь актуальную информацию о состоянии игры.

**Функция системы:** отображение статистики по игре

**Критерий приемки:**

* В каждый моменты игры пользователю должна отображаться следующая информация:
  + Количество собранных командой монет
  + Количество оставшихся на карте монет
  + Количество жизней игрока
  + Количество игроков, оставшихся в своей команде
  + Количество игроков, оставшихся в команде противника
  + Роль, за которую играет команда
  + Оставшееся время до смены ролей между команды
  + Название команды, за которую играет пользователь
  + Состав обеих команд
  + Информация о том, кто является противником, а кто союзником