**Создание новой игры**

**История пользователя**: Как пользователь, я хочу начать игру, чтоб хорошо провести время с друзьями.

**Функция системы:** создание лобби для новой игры

**Критерии приемки:**

* Пользователь имеет возможность создать новую игру
* Система проверяет:
  + Авторизацию пользователя
  + Регистрацию пользователя
  + Введенные параметры пользователем
* Если пользователь не авторизован в системе, то система:
  + Выводит соответствующее сообщение об ошибке
  + Переводит на страницу для входа в систему
* Если пользователь не зарегистрирован в системе, то система:
  + Выводит соответствующее сообщение об ошибке
  + Переводит на страницу регистрации
* Если пользователь авторизован в системе, то он переходит к созданию игры:
  + Выбирает карту для игры:
    - Выбирает карту из доступных
    - Загружает имеющуюся карту из файлов
    - Создает карту вручную
  + Вводит название сессии
    - Пишет желаемое название
    - Пропускает поле для генерации названия по умолчанию
  + Время до смены сторон:
    - Пользователь вводит время до смены сторон
    - Пользователь пропускает поле для установки значения по умолчанию
  + Количество жизней у Жуликов:
    - Пользователь вводит количество жизней
    - Пропускает поле для генерации количества жизней по умолчанию

**Управление игрой**

**История пользователя:** Как админ лобби, я хочу иметь возможность управлять игровым процессом, чтоб был контроль над паузой и завершением.

**Функция системы:** управление игрой

**Критерии приемки:**

* Администратор, создавший лобби, имеет возможность запустить игру.
* Система проверяет:
  + Указанные администратором параметры
  + Список участников
* Если не все параметры указаны, система предложит использовать значения по умолчанию и начать игру, либо ввести свои значения
* Если количество участников не хватает для старта игры, система выдаст ошибку и предложит дождаться либо пригласить других участников
* Если все параметры указаны, а количество игроков является удовлетворительным, то система запускает игру
* Администратор может контролировать игровой процесс в сессии:
  + Поставить игру на паузу, система остановит время, игроков и выведет информацию о паузе
  + Снять игру с паузы, система убирает вывод информации о паузе и продолжает игровой процесс
  + Прекратить игру, система завершит сессию, удалит лобби и проинформирует остальных игроков

**Управление сессией игры (подключение/отключения)**

**История пользователя:** Как пользователь, я хочу управлять своим игровым процессом, подключаться к игре и отключаться от нее по собственному желанию

**Функция системы:** управление сессией игры

**Критерии приемки:**

* Пользователь подключается из главного меню \ переходит по пригласительной ссылке в игровое лобби
* Система проверяет:
  + Количество игроков в лобби
  + Авторизацию пользователя
  + Регистрацию пользователя
* Если количество игроков максимально, система выдаст сообщение об этом и не впустит в лобби
* Если пользователь не авторизован в системе, то система:
  + Выводит соответствующее сообщение об ошибке
  + Переводит на страницу для входа в систему
* Если пользователь не зарегистрирован в системе, то система:
  + Выводит соответствующее сообщение об ошибке
  + Переводит на страницу регистрации
* Если пользователь авторизован в системе, то система подключает его к лобби
* Пользователь выбирает сторону, за которую хочет играть
* Система проверяет возможность сделанного выбора
  + Если все хорошо, игрок добавляется в выбранную команду
  + Если количество игроков в данной команде максимально, то система выводит ошибку
* Пользователь выходит из сессии, система:
  + Просит подтвердить действие
  + Продолжает игру, пока есть хотя бы один игрок и пока он не соберет все монетки

**Действия в игре**

**История пользователя:** Как пользователь, хочу сам решать как двигаться моему персонажу, чтоб игра была динамична и непредсказуема

**Функция системы:** действия в игре

**Критерии приемки:**

* При нажатии пользователем на стрелки персонаж, двигающийся непрерывно, изменяет направление движения.
* При столкновении персонажа со стеной он не теряет жизнь, не меняет направление и останавливается.
* Если пользователь нажимает на стрелку, противоположную направлению, где находится стена, персонаж снова начинает движение без остановок.
* Полицейские и Жулики имеют разное место появления
* Когда Жулик и Полицейский пересекаются, количество жизней команды Жуликов уменьшается, пойманный Жулик отправляется на место начального появления
* Когда Жулик пересекает монету, счет команды увеличивается
* Когда Жулик пересекает сердечко, жизни команды увеличиваются (если не достигнуто максимальное их количество, которое было задано при создании игры)
* Когда игрок пересекают платформу-кнопку, происходит смена ролей у команд
* По истекает время раунда, команды меняются ролями
* Игра завершается, когда Полицейские поймали всех Жуликов (0 жизней), либо когда Жулики собрали все монеты
* Если у Жуликов в момент завершения есть жизни, выигрывает та команда, у которой больше собрано монет
* Если у Жуликов в момент завершения нет жизней, выигрывает команда Полицейских

**Отображение статистики по игре**

История пользователя: Как пользователь, я хочу видеть свою игровую статистику, чтоб понимать ситуацию в игре

Функция системы: отображение статистики по игре

Критерии приемки:

* Пользователь видит таймер смены сторон
* Пользователь видит количество монет у своей команды, у команды противника и общее количество монет на карте
* Пользователь видит количество жизней у Жуликов
* Пользователь видит название лобби и его участников, распределенных по командам