**1. История пользователя**: как пользователь, я хочу создать новую игровую комнату, чтобы поиграть с друзьями или другими пользователями

**Функция системы:** создание новой игры

**Критерии приёмки:**

* Пользователь может создать новую комнату
* Система должна проверить, что:
  + Пользователь авторизован в системе
  + Название создаваемой комнаты уникально
* Пользователь выбирает карту для создаваемой комнаты
  + Если желаемая карта уже существует, то пользователь выбирает ее из каталога доступных файлов карт
  + Если желаемой карты не существует, то пользователь создает ее в конструкторе
* Пользователь настраивает параметры комнаты:
  + Числовое значение таймера в секундах для автоматической смены команд местами (по умолчанию – 60 секунд)
  + Количество жизней у роли «Жулик» (по умолчанию – 4)
  + Скорость жуликов (по умолчанию – 1)
  + Скорость полицейских (по умолчанию на 10% больше, чем у жуликов)
  + Система проверяет, что параметры заданы корректно
    - Если один или несколько параметров заданы некорректно, то Система требует от пользователя исправить его/их
    - Если все параметры заданы верно, то комната создана и игра готова к запуску.

**2. История пользователя**: как пользователь, я хочу управлять ходом игры, чтобы иметь возможность присоединяться к ней, ставить ее на паузу, отменять, покидать.

**Функция системы:** управление игрой

**Критерии приёмки:**

* Создатель игровой комнаты может запустить игру в случае, если:
  + В каждой команде набралось как минимум по одному игроку
* При запуске игры в течение пяти секунд отображается обратный отсчет
* Пользователь может
  + Присоединиться к игре, если:
    - Присутствуют свободные места хотя бы в одной из команд и:
      * Игра ещё не началась
      * Игра запускается, идет обратный отсчет
  + Покинуть игру
* Создатель комнаты может:
  + Поставить игру на паузу
  + Отменить запущенную игру. В этом случае игра останавливается, команды распускаются, игровая комната удаляется;
  + Покинуть игру, тогда:
    - Если в комнате остался хотя бы один пользователь, то роль создателя команды назначается пользователю, первым после создателя вошедшим в игровую комнату
    - Если пользователей в комнате нет, то она удаляется.

**3. История пользователя**: как пользователь, я хочу управлять сессией игры, чтобы иметь возможность подключаться к игре и выходить из нее

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

**Критерии приёмки:**

* Пользователь может подключиться к игре, если:
  + Игра еще не началась
  + Игровая комната не заполнена (хотя бы в одной команде есть свободные места)
* Если требования для присоединения пользователя к игре не выполнены, то для него выводится сообщение о невозможности присоединения с указанием причины
* Если пользователь присоединяется к игре, то:
  + Пользователь выбирает команду полицейских или жуликов.
* Если максимальное количество человек в определенной роли занято, то система:
  + Не позволит пользователю присоединиться к данной роли и выведет соответствующее сообщение пользователю
  + Предложит пользователю еще раз выбрать команду для присоединения
* Пользователь может выйти из игры, тогда:
  + Игровой персонаж вышедшего пользователь останавливается и не принимает участия в игре, другие игроки никак с ним не взаимодействуют
  + Если в комнате осталось как минимум по одному жулику и полицейскому, то игра продолжается в обычном режиме
  + Если в комнате остался один игрок, либо если остались пользователи одного типа, то игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все монеты
  + Если все пользователи комнаты вышли из игры, то игра отменяется.

**4. История пользователя**: как пользователь, я хочу иметь возможность управлять персонажем для повышения динамики игрового процесса

**Функция системы:** действия в игре

**Критерии приёмки:**

* Пользователь может управлять направлением движения персонажа по игровому полю при помощи соответствующих стрелок на клавиатуре
* Игровое поле состоит из клеток, одни из которых свободны для перемещения, другие представляют собой непроходимые стены
* Игровые персонажи бывают двух видов: жулики и полицейские
* В случае, если игровой персонаж натыкается на стену, то он останавливается. Пользователь может снова запустить перемещение пользователя стрелками в сторону свободных клеток
* Если игровой персонаж перемещается через проходимую клетку, то он продолжает движение в прежнем направлении. Проходимая клетка может:
  + Быть пустой
  + Содержать монету. Если персонаж:
    - Жулик, то монета с карты исчезает, а на баланс его команды прибавляется +1 монета
    - Полицейский, то для него данная клетка по поведению является пустой, монета не забирается
  + Содержать бонусную жизнь. Если персонаж:
    - Жулик, то бонусная жизнь с карты исчезает, а на баланс его команды прибавляется +1 жизнь
    - Полицейский, то для него данная клетка по поведению является пустой, жизнь не добавляется
  + Менять роли пользователей местами(все жулики становятся полицейскими, а все полицейские – жуликами)
* В начале игры пользователи появляются на точке возрождения соответственно для жуликов и полицейских
* Если полицейский сталкивается с жуликом, то у команды жуликов отнимается одна жизнь, а пойманный жулик отправляется на точку возрождения жуликов
* При срабатывании таймера роли пользователей в команде меняются местами
* Игра завершается, если:
  + Жулики собрали все монеты
  + Полицейские поймали всех жуликов, и у команды жуликов закончились жизни
* Выигрывает команда, у которой в конце игры на счету оказалось больше собранных монет.

**5. История пользователя**: как пользователь, я хочу видеть статистику для команд для наблюдения за ходом игры и просмотром промежуточных результатов

**Функция системы:** отображение статистики по игре

**Критерии приёмки:**

* Пользователь может видеть:
  + Название текущей комнаты, в которой он находится
  + Название текущей команды, за которую он играет
  + Состав команд жуликов и полицейских (логины пользователей)
  + Текущее значение таймера для смены ролей в команде
  + Для каждой команды:
    - Количество очков (собранных монет)
    - Количество оставшихся жизней
* При окончании игры пользователь видит список пользователей команды победителей.