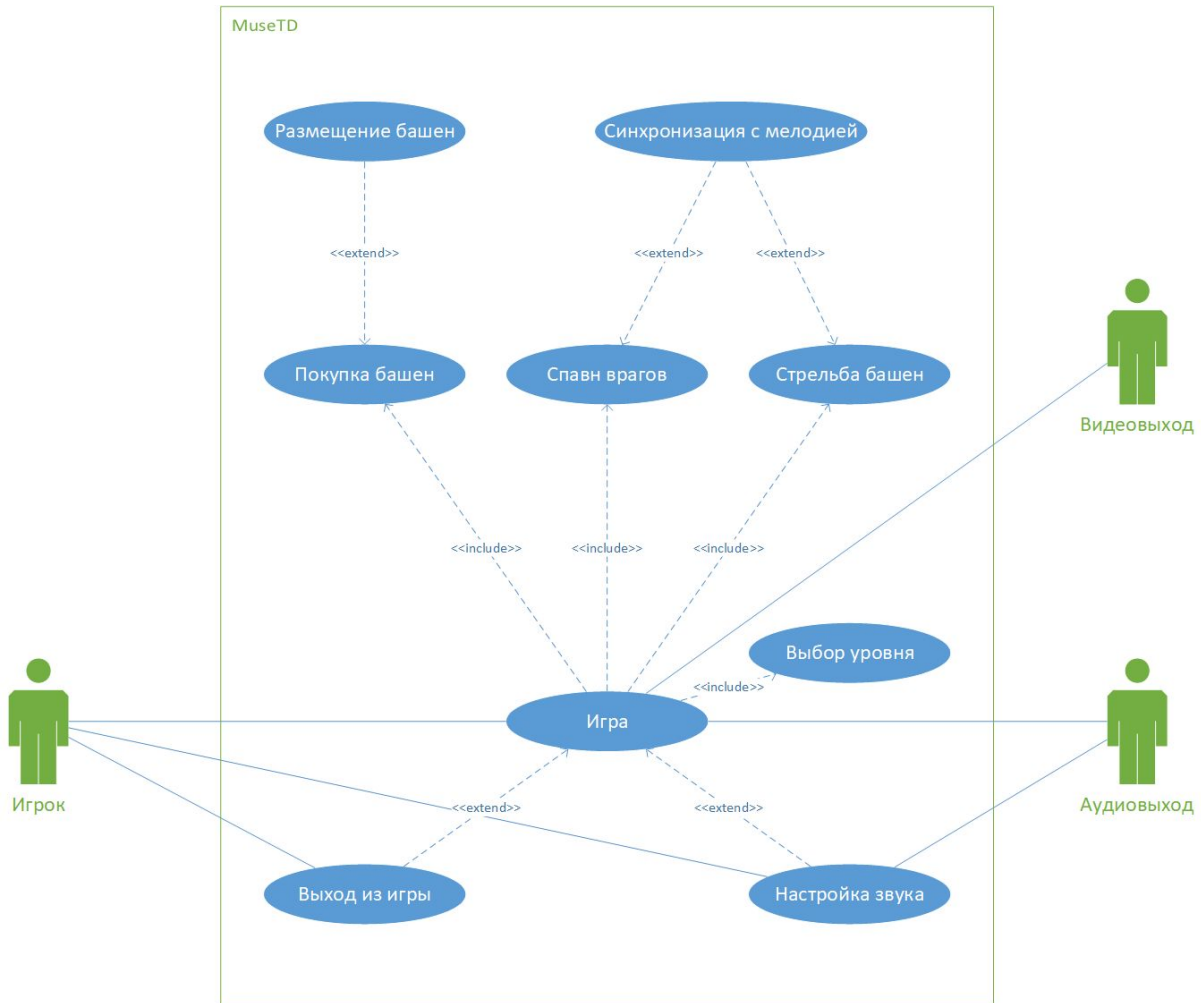


Диаграмма прецедентов



Термины встречающиеся в описании.

Главное меню - меню, всплывающее после запуска приложения.

Игровое меню - выдвигающееся меню на самом уровне в игре.

Башни - постройки, которые игрок ставит в процессе прохождения уровней. Они стреляют во врагов в определенном радиусе и наносят им урон.

Урон - количество жизней, которое теряет игровой объект.

База - постройка на уровне, теряющая определенное количество жизней при соприкосновении с врагами.

Враги - игровые объекты, движущиеся по дороге к базе.

Дорога - определенная траектория от точки спавна врагов до базы.

Спавн - создание врагов.

Монеты - игровая валюта, за которые покупаются башни.

Прецедент П1. Игра

Описание

Выбор игрового уровня и непосредственно сам процесс игры с целью развлечения.

Главное действующее лицо. Игрок

Предусловия. Игрок запустил игру (программу).

Основной успешный сценарий

1. Игрок нажимает кнопку “Play” в главном меню.
2. Игрок выбирает уровень (прецедент П4).
3. Запускается выбранный уровень.
4. Игрок нажимает на значок “Start”.
5. Запускается мелодия.
6. Начинают появляться враги (прецедент П7).
7. Игрок покупает и расставляет башни (прецеденты П5 и П6).
8. Размещенные башни стреляют во врагов (прецедент П8).
9. Игрок успешно расставил башни и у базы остались жизни по окончании мелодии.
10. Игрока возвращают в меню выбора уровня и уровень помечается как пройденный.

Пункты 2-10 повторяются, пока игрок не выйдет в главное меню или из игры (см. 4-8а, 4-8б и П4).

Расширения

- 4-8а. Игрок нажимает в игровом меню кнопку выхода из уровня и он переходит на пункт 2.
- 4-8б. Игрок нажимает в игровом меню кнопку выхода из игры (переход в прецедент П3).
- 4-8в. Игрок нажимает в игровом меню кнопку настройки звука (переход в прецедент П2).
- 9а. Во время игры определенное количество врагов дошло до базы и у нее кончились жизни.
 1. Игра останавливается.
 2. Игроку предлагается попробовать еще раз.
- 3а. Игрок соглашается (возврат к пункту 4).
- 3б. Игрок отказывается (возврат к пункту 2).

Прецедент П2. Настройка звука

Описание

Настройка уровня громкости музыки и звуков.

Главное действующее лицо. Игрок

Предусловия. Игрок в главном меню или в игровом меню нажал кнопку настройки звука.

Основной успешный сценарий

1. Игрок двигает ползунок уровня музыки, как ему лучше.
2. Уровень музыки в игре меняется соответственно ползунку.
3. Игрок двигает ползунок уровня звука, как ему лучше.
4. Уровень звуков в игре меняется соответственно ползунку.
- 5а. Игрок возвращается в главное меню, нажав кнопку назад (если попал в настройки из главного меню).
- 5б. Игрок закрывает игровое меню. (если попал в настройки из игрового меню)

Расширения

- 1-4а. Игрок сразу выходит из настроек (пункты 5а, 5б).

Прецедент П3. Выход из игры

Описание

Непосредственно закрытие приложения и сохранение прогресса в игре.

Главное действующее лицо. Игрок

Предусловия. Игрок в главном меню или в игровом меню нажал кнопку выхода из игры.

Основной успешный сценарий

1. Игроку выводится уточнение, действительно ли он хочет выйти.
2. Игрок жмет кнопку да.
3. Все текущие пройденные уровни запоминаются, как пройденные.
4. Все процессы в игре, если они есть, останавливаются.
5. Приложение закрывается.

Расширения

- 2а. Игрок жмет кнопку нет.
- 1а. Игрок возвращается в главное меню (если перед этим был в главном меню).
 - 1б. Игрок возвращается на уровень (если перед этим был в игре).

Прецедент П4. Выбор уровня.

Главное действующее лицо. Игрок

Предусловия. Игрок нажал “Play” в главном меню.

Основной успешный сценарий

1. Выводится список уровней.
2. В списке уровень отображается как картинка с названием уровня, музыки и исполнителя.
3. Игрок прокручивает список уровней, пытаясь найти желаемый.

4. Игрок жмет на картинку понравившегося уровня.
5. Картинка выделяется.
6. Циклично играет отрывок музыки выбранного уровня.
7. Игрок жмет кнопку выбрать.
8. Возврат к прецеденту П1.

Расширения

3-7а. Игрок жмет кнопку назад.

1. Игрок возвращается в главное меню.

Прецедент П5. Покупка башен.

Главное действующее лицо. Игрок

Предусловия. Игрок проходит уровень.

Основной успешный сценарий

1. На уровне расположены иконки различных башен, на них написана стоимость в монетах.
2. Иконки башен, которые игрок может себе позволить купить, подсвечены.
3. Игрок наводит мышкой на желаемую иконку и жмет на нее.
4. Соответствующая башня привязывается к курсору.

Расширения

4а. Общий бюджет меньше, чем стоимость башни.

1. Ничего не происходит, возврат к пункту 3.

Прецедент П6. Размещение башен.

Главное действующее лицо. Игрок

Предусловия. Игрок купил определенную башню.

Основной успешный сценарий

1. Игрок двигает мышкой и выбирает точку куда хочет поставить башню.
2. Игрок кликает левой кнопкой мыши.
3. Стоимость соответствующей башни вычитается из игрового бюджета.
4. Соответствующая башня прикрепляется к данной точке и начинает стрелять во врагов.

Расширения

2а. Игрок нажал правую кнопку мыши.

1. Покупка отменяется, башня с курсора пропадает.

2б. На точке где кликнул игрок, находится дорога, башня или другой игровой объект.

2. Ничего не происходит (возвращение к пункту 1).

Прецедент П7. Спавн врагов.

Описание

Процесс спавна врагов.

Предусловия. Игрок запустил уровень.

Основной успешный сценарий

1. Проверяется какой должен идти следующий враг.
2. Проверяется в какой момент времени он должен идти
3. Проверяется наступил ли данный момент времени (прецедент П9).
4. Момент времени подходящий и спавнится соответствующий враг.

Пункты 1-4 повторяются пока продолжается уровень.

Расширения

4а. Момент времени не подходящий.

1. Возврат к пункту 2.

Прецедент П8. Стрельба башен.

Предусловия. Игрок запустил уровень.

Основной успешный сценарий

1. Каждая башня проверяет, есть ли в ее радиусе враги.
2. Наводится на самого близкого к базе врага.
3. Проверяет наступил ли подходящий момент времени (прецедент П9).
4. Момент времени подходящий и башня производит выстрел.

Расширения

2а. Врагов в радиусе нет.

1. Возврат к пункту 1.

4а. Момент времени не подходящий.

1. Возврат к пункту 3.

Прецедент П9. Синхронизация с мелодией.

Предусловия. Игрок запустил уровень.

Основной успешный сценарий

1. Система считает позицию в битах в мелодии.
2. Во наступления очередного бита подает сигнал на небольшой промежуток времени.
3. Игровые объекты выполняют действия соответственно этому сигналу.

Список инструментов.

- Unity 3D
- Visual Studio
- Adobe Illustrator