Описание диаграммы прецендентов.

1. Просмотр меню – пользователь входит в игру и просматривает меню, содержащее следующие варианты: одиночная игра, сетевая игра, статистика, настройки и выход.
2. Просмотреть статистику – пользователь выбирает пункт в главном меню просмотреть статистику, попадая таким образом на страницу «Статистика».
3. Сыграть в игру – вариант, при котором пользователь хочет сыграть в Судоку в одном из режимов: одиночная игра, сетевая игра.
4. Заполнить клетку – В каждой игре пользователь поочередно заполняет клетки игрового поля.
5. Узнать результат игры – в каждой игре по ее окончании пользователю доступна страница результатов: либо это «Результаты одиночной игры», либо «Результаты сетевой игры»
6. Сдаться – дочерний вариант использования от варианта Узнать результат игры, так как при таком действии в результаты игры автоматически записывается некоторая информация (поражение, цветовая гамма страницы и тд).
7. Сыграть в одиночную игру – дочерний вариант использования от Сыграть в игру. Представляет собой интерфейс «Одиночная игра».
8. Сыграть в сетевую игру - дочерний вариант использования от Сыграть в игру. Представляет собой интерфейс «Сетевая игра».
9. Выбрать уровень задачи – вариант использования, включающийся в вариант Сыграть в одиночную игру в самом его начале. Представляет собой выбор настроек предстоящей игры на странице «Настройка одиночной игры».
10. Взять подсказку – вариант использования, когда вместо заполнения очередной клетки пользователь запрашивает подсказку у системы. Точкой включения может быть любой момент игры после настроек и до результатов.
11. Продолжить сохраненную игру – вместо варианта использования Сыграть в одиночную игру пользователь может продолжить свою последнюю незавершенную игру. При этом в этой игре сразу будут использоваться уже сохраненные данные (время, заполнение поля и тд).
12. Передать ход - вариант использования, когда вместо заполнения очередной клетки пользователь пропускает свой ход и передает право хода противнику. (??). Точкой включения может быть любой момент игры после настроек и до результатов.
13. Одобрить соперника - вариант использования, включающийся в вариант Сыграть в одиночную игру в самом его начале. Представляет подтверждение соперника для предстоящей игры на странице «Выбор соперника в сетевом режиме».