System sequence diagram

```
     O
    /|\                                                    ┌──────────────┐
    / \                                                    │   :System    │
     |                                                     └──────┬───────┘
     |                                                            |
     |              StartGame(Players)                            |
     |───────────────────────────────────────────────────────────>|
     |                                                            |
┌────┼────────────────────────────────────────────────────────────────────┐
│    |              While availableTile>0                         |         │
│    |                                                            |         │
│    |                  getTile()                                 |         │
│    |───────────────────────────────────────────────────────────>|        │
│    |                    tile                                    |         │
│    |<- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -|        │
│    |               availableLocations                          |         │
│    |<- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -|        │
│    |                                                            |         │
│  ┌─┼──────────────────────────────────────────────────────────────┐      │
│  │ |          While tile is not placed                          |   │     │
│  │ |                                                            |   │     │
│  │ |       setTile(tile,location, rotation)                     |   │     │
│  │ |───────────────────────────────────────────────────────────>|  │     │
│  │ |                    result                                  |   │     │
│  │ |<- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -|  │     │
│  └─┼──────────────────────────────────────────────────────────────┘      │
│    |                                                            |         │
│  ┌─┼──────────────────────────────────────────────────────────────┐      │
│  │ | While meeple>0 && user want to place meeple &&             |   │     │
│  │ |         meeple has not been placed                         |   │     │
│  │ |                                                            |   │     │
│  │ |            setMeeple(tileSegement)                         |   │     │
│  │ |───────────────────────────────────────────────────────────>|  │     │
│  │ |                                                            |   │     │
│  │ |            Meeple placing result                           |   │     │
│  │ |<- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -|  │     │
│  └─┼──────────────────────────────────────────────────────────────┘      │
│    |               updatedScore                                 |         │
│    |<- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -|        │
│    |            updatedMeepleNumber                             |         │
│    |<- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -|        │
└────┼────────────────────────────────────────────────────────────────────┘
     |                 gameResult                                 |
     |<- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -|
```
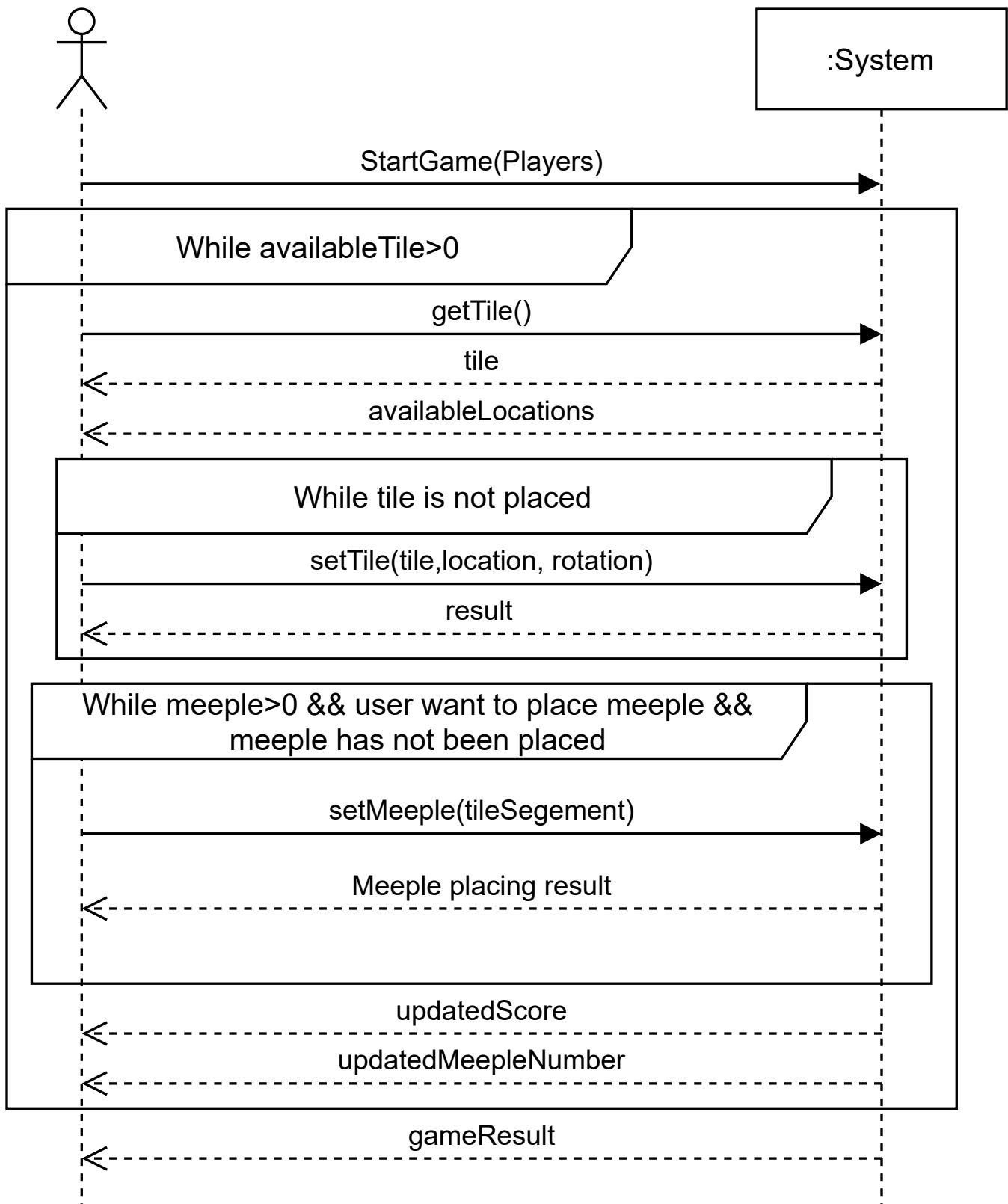
tileSegement is the segement on a tile (e.g. the road on the left edge)