## Играть в игру

Акторы: Игрок

Краткое описание: Игрок стреляет себе в весок из револьвера, если он себя не убил , то он получает 100 очков и может сделать еще один выстрел. Если игрок себя убивает, очки теряются и игра заканчивается. Если игрок не убил себя подряд три раза, то его очки увеличиваются от 2 до 5 раз (случайно). В конце игры очки сохраняются.

Триггер: Игрок хочет сыграть в игру.

Основной поток:

1. Игрок нажимает кнопку “крутить барабан”.
2. Система сообщает о готовности попытки выстрела.
3. Игрок нажимает “Спустить курок”.
4. Система сообщает о результатах попытки. Результат вычисляется из предположения, что в пистолете 1 патрон из 6 возможных в барабане.
5. Игроку начисляется 100 очков. Если игрок не убил себя подряд три или более раз, то его очки увеличиваются от 2 до 5 раз (случайно). При желании игрока продолжить игру управление передается на шаг 1(*Е1*).
6. Управления передается включаемому варианту использования “Сохранение результатов”.

Альтернативные потоки:

Е1: Игрок себя убил

Очки сбрасываются. Вариант использования завершается.

Предусловие: Нет

Постусловия: В случае успешного варианта использования в БД системы записываются очки игрока, набранные в результате игры. В противном случае состояние системы не изменяется.

## Сохранение результатов

Акторы: Игрок

Краткое описание: В случае успешного окончания игры очки сохраняются в таблицу рекордов.

Основной поток:

1. Система предлагает сохранить результат игры.
2. Пользователь вводит свое имя и нажимает кнопку “Сохранить”.
3. Система сохраняет результаты (*Е1*).

*Е1: База данных недоступна.*

Если БД недоступна в процессе сохранения очков, то выводится сообщение об ошибке.

Вариант использования продолжается.

Предусловие: Игра завершилась

Постусловия: В случае успешного варианта использования в БД системы записываются очки игрока, набранные в результате игры. В противном случае состояние системы не изменяется.