Naziv: **Igranje jedne patije igre**

* Kratak opis: Igrac zapocinje jednu partije igre iz glavnog menija aplikacije. Aplikacija ucitava podesavanja i zapocinje partiju. Nakon odigrane partije, aplikacija cuva podatke o odigranoj partiji.
* Akteri: Igrac – igra jednu partiju igre
* Preduslovi: Aplikacija je pokrenuta, prikazan je glavni meni, pozvani su igraci, izabrana su podesavanja
* Postuslovi: Podaci o odigranoj partiji su sacuvani
* Osnovni tok:

1. Igrac klikne na dugme “Zapocni igru” iz glavnog menija
2. Aplikacija dohvata podatke o podesavanjima partije
3. Aplikacija konstruise novu partiju i zapocinje je
4. Prelazi se na podtok P1. Po zavrsetku prelazi se na korak 5
5. Dok svi igraci ne zavrse sa predvidjenim brojem deljenja, ponavljaju se sledeci koraci:
   1. Dok igrac na redu za deljenje ne zavrsi sa predvidjenim brojem deljenja, ponavljaju se sledeci koraci:
      1. Spil sa kartama se mesa.
      2. Dok igrac ne podeli sve karte, ponavljaju se sledeci koraci:
         1. Svakom igracu dele se po 2 karte u krug u smeru suprotno od kazaljke na satu
      3. Igrac desno od delioca zapocinje igru koja je na redu
         1. Prelazi se na jedan od podtokova P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9 u zavistnosti od igre koja je na redu. Po zavrsetku prelazi se na korak 5.1.2.2.
         2. Aplikacija sabira poene igraca
         3. Aplikacija prikazuje trenutne rezultate
   2. Deljenje prelazi na narednog igraca
6. Aplikacija prikazuje konacne rezultate
7. Prelazi se na slucaj upotrebe “Cuvanje konacnog rezultata”. Po zavrsetku prelazi se na korak broj 8.
8. Aplikacija prikazuje glavni meni

* Alternativni tokovi:

A1 – Neocekivani izlaz iz aplikacije. Ukoliko u bilo kom koraku korisni iskljuci aplikaciju, sve eventualno zapamcene promene o trenutnoj partiji se ponistavaju i aplikacija zavrsava rad. Slucaj upotrebe se zavrsava.

* Podtokovi

P1 – U spilu su karte 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A, u svim znakovima (navedene po jacini). Spil se mesa, svaki igrac izvlaci jednu. Igrac sa najmanjom kartom je prvi u redu za deljenje.

P2 – Igra “Herc”. Igrac koji je na redu baca kartu. Ostali igraci redom moraju odgovarati na trazeni znak. Samo u slucaju da igrac nema ni jednu kartu u trazenom znaku moze da baci kartu u nekom drugom znaku. Igrac koji je bacio najjacu kartu, u trazenom znaku, odnosi karte. Nakon toga igrac koji je odneo karte u prethodnom krugu, baca prvu kartu, na koju drugi odgovaraju. Svaka odneta karta u znaku herca donosi +1 bod. Cilj je imati sto manje bodova.

P3 – Igra “Dame”. Igrac koji je na redu baca kartu. Ostali igraci redom moraju odgovarati na trazeni znak. Samo u slucaju da igrac nema ni jednu kartu u trazenom znaku moze da baci kartu u nekom drugom znaku. Igrac koji je bacio najjacu kartu, u trazenom znaku, odnosi karte. Nakon toga igrac koji je odneo karte u prethodnom krugu, baca prvu kartu, na koju drugi odgovaraju. Svaka odneta karta sa vrednoscu Q donosi +1 bod. Cilj je imati sto manje bodova.

P4 – Igra “Sto vise”. Igrac koji je na redu baca kartu. Ostali igraci redom moraju odgovarati na trazeni znak. Samo u slucaju da igrac nema ni jednu kartu u trazenom znaku moze da baci kartu u nekom drugom znaku. Igrac koji je bacio najjacu kartu, u trazenom znaku, odnosi karte. Nakon toga igrac koji je odneo karte u prethodnom krugu, baca prvu kartu, na koju drugi odgovaraju. Svaka odneta ruka (4 karte na talonu) donosi -1 bod. Cilj je imati sto manje bodova, tj. odneti sto vise ruku.

P5 – Igra “Sto manje”. Igrac koji je na redu baca kartu. Ostali igraci redom moraju odgovarati na trazeni znak. Samo u slucaju da igrac nema ni jednu kartu u trazenom znaku moze da baci kartu u nekom drugom znaku. Igrac koji je bacio najjacu kartu, u trazenom znaku, odnosi karte. Nakon toga igrac koji je odneo karte u prethodnom krugu, baca prvu kartu, na koju drugi odgovaraju. Svaka odneta ruka (4 karte na talonu) donosi +1 bod. Cilj je imati sto manje bodova, tj. odneti sto manje ruku.

P6 – Igra “Zandar tref, poslednja ruka”. Igrac koji je na redu baca kartu. Ostali igraci redom moraju odgovarati na trazeni znak. Samo u slucaju da igrac nema ni jednu kartu u trazenom znaku moze da baci kartu u nekom drugom znaku. Igrac koji je bacio najjacu kartu, u trazenom znaku, odnosi karte. Nakon toga igrac koji je odneo karte u prethodnom krugu, baca prvu kartu, na koju drugi odgovaraju. Zandar (J) u znaku tref, kao i poslednja ruka donose +4 boda onom ko ih odnese. Cilj je imati sto manje bodova.

P7 – Igra “Kralj herc, poslednja ruka”. Igrac koji je na redu baca kartu. Ostali igraci redom moraju odgovarati na trazeni znak. Samo u slucaju da igrac nema ni jednu kartu u trazenom znaku moze da baci kartu u nekom drugom znaku. Igrac koji je bacio najjacu kartu, u trazenom znaku, odnosi karte. Nakon toga igrac koji je odneo karte u prethodnom krugu, baca prvu kartu, na koju drugi odgovaraju. Kralj (K), u znaku herc, kao i poslednja ruka donose +4 boda onom ko ih odnese. Cilj je imati sto manje bodova.

P8 – Igra “Lora”. Igrac koji je na redu baca kartu. Ostali igraci redom bacaju ili kartu prvu vecu od bacene u istoj boji ili istu kartu kao bacenu u drugoj boji. Posle A se stavlja 7. Ako igrac nema kartu, dobija +1 bod. Igra se zavrsava ostane bez karata. Onaj ko je zavrsi prvi dobija -8 bodova. Cilj je imati sto manje bodova.

P9 – Igra “Igra po izboru”. Igrac koji je na redu bira igru koja ce se igrati od prethodno navedenih. Prelazi se na neki od podtokova P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, u zavisnosti od izabrane igre.

* Specijalni zahtevi: Moramo biti povezani na internet. Mora biti povezano tacno 4 igraca.
* Dodatne informacije: Aplikacija pamti broj bodova posle svake igre.