End-User Case 명세서

End-User User Case UC1 : 게임 시작

1. 사용자가 프로그램을 시작한다

2. 프로그램이 지도 선택 창을 띄워준다

3. 사용자가 지도와 플레이어 수를 고른다

4. 프로그램이 지도를 로드한다

5. 로드한 지도와 플레이어들의 상태를 띄워준다

Alternative Scenario

a. 사용자가 로드한 지도가 잘못되었을 경우 / 없을 경우

1. 프로그램이 기본 맵을 띄워준다

End-User User Case UC2 : 게임 진행 - 주사위

1. 플레이어가 주사위를 굴린다.

2. 프로그램이 사용자가 얼만큼 움직일 수 있는지 출력한다.

3. 플레이어가 U / D / L / R 로 어디로 움직이는지 입력한다.

4. 프로그램이 현재 플레이어가 어디에 위치하여 있는지 출력한다.

5. 플레이어가 이동을 완료한다

6. 프로그램이 현재 플레이어의 위치를 보고, 카드가 있으면 카드를 사용자에게 준다.

Alternative Scenario

a. 플레이어의 주사위 - 현재 다리 카드 수가 0이하일 경우

1. 프로그램이 움직일 수 없다고 출력하고, 다음 플레이어에게 턴을 넘긴다.

b. 플레이어가 지도 바깥으로 움직이려고 하는 경우

1. 프로그램이 이동할 수 없다고 출력한다

c. 플레이어가 마지막 셀에 도착하였을 경우

1. 프로그램이 플레이어에게 등수에 맞추어 점수를 추가한다

2. 프로그램이 다음 플레이어에게 턴을 넘긴다.

d. 플레이어가 다리를 건넜을 경우

1. 프로그램이 사용자에게 다리 카드 한 장을 출력한다.

e. 이미 한 명 이상의 플레이어가 완주하였는데, 플레이어가 뒤로 갈 경우

1. 프로그램이 이동할 수 없다고 출력한다

End-User User Case UC3: 게임 진행 – 휴식

1. 플레이어가 휴식을 외친다.

2. 프로그램이 플레이어의 다리 카드 한장을 삭제하고, 다음 플레이어에게 턴을 넘긴다.

Alternative Scenario

a. 플레이어의 현재 다리 카드의 수가 0일 경우

1. 프로그램이 플레이어에게 다리 카드가 0개임을 출력하고, 주사위를 굴리게 한다.

b. 사용자가 이미 주사위를 굴렸을 경우

1. 프로그램이 플레이어에게 휴식할 수 없다고 출력한다.