Use Case Document

1. Use Case Name: Грати гру в брідж

# 2. Опис

Цей випадок використання описує, як користувач може приєднатися до гри в брідж на платформі, вибрати партнерів, зіграти гру та отримати результати.

# 3. Актори

Користувач: Гравець, який хоче приєднатися до гри в брідж.  
Система: Онлайн-платформа для гри в брідж.

# 4. Передумови

Користувач зареєстрований та увійшов на платформу.  
Користувач має доступ до інтерфейсу гри.  
Система має можливість створити лобі для гри або приєднати користувача до вже існуючого.

# 5. Основний потік подій

1. Користувач вибирає опцію "Грати зараз" на головній сторінці.  
2. Система пропонує вибір:  
 - Створити нову гру.  
 - Приєднатися до існуючої гри.  
3. Користувач обирає опцію "Створити нову гру".  
4. Система створює нове лобі для гри і запрошує користувача вибрати партнерів.  
5. Користувач вибирає своїх партнерів із доступних гравців або запрошує інших.  
6. Користувач підтверджує вибір партнерів і запускає гру.  
7. Система автоматично роздає карти та починається перша рука гри.  
8. Користувач взаємодіє з іншими гравцями, роблячи ходи по черзі.  
9. Після закінчення гри система підраховує очки та надає результати гри.

# 6. Альтернативні потоки подій

1. Користувач не може знайти партнерів:  
 - Якщо користувач не може знайти достатньо партнерів для створення гри, система пропонує йому приєднатися до існуючої гри або почекати, поки партнери не з'являться.  
2. Користувач вирішує вийти з гри до її завершення:  
 - Якщо користувач вирішує вийти з гри до її завершення, система зберігає поточний стан гри та записує статистику, а інші учасники отримують повідомлення про вихід.

# 7. Постумови

Користувач успішно зіграв гру в брідж та отримав результат.  
Система оновлює лідерборд, якщо це необхідно.  
Статистика гри зберігається в профілі користувача.

# 8. Спеціальні вимоги

Гра повинна бути адаптивною для різних пристроїв (мобільні телефони, планшети, десктопи).  
Платформа повинна мати чіткий інтерфейс для вибору партнера та створення гри.  
Платформа повинна бути надійною та масштабованою для обробки великої кількості гравців одночасно.

# 9. Примітки

У випадку системних збоїв, система повинна зберігати поточний стан гри для подальшого відновлення.  
Платформа повинна підтримувати різні рівні складності гри для новачків та досвідчених гравців.

# Заключення

Цей випадок використання описує основну функціональність для початку гри в брідж на вашій платформі. Важливо забезпечити стабільність під час гри та інтерактивність інтерфейсу для максимального комфорту користувачів.