СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «PLAY»

1. Виконати сценарій <<include>> «NEW»
2. Програма надає вибір запуску гри – почати нову партію чи завантажити стару.
   1. Якщо користувач обирає нову партію запускається сценарій <<include>> «PREPARATION»/
   2. Якщо користувач обирає завантаження збереженої партії, запускається сценарій << extend >> «Load Game».

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «NEW»

Запускається гра **?**

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «PREPARATION»

1. Тасування карт.

2. Обрати, хто буде здавати карти.

3. Встановити козирну масть.

4. Виконати сценарій <<include>> «PLAYING».

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «PLAYING»

1. Програма дає право на перший хід відповідному гравцю, згідно до бізнес правил.
2. Програмою передбачається, що Боти або Гравець можуть забрати карту / карти або відбитися, або підкинути карти, взяти карти з колоди, зробити хід.
3. Виконується сценарій << extend >> «SAVE GAME».
4. Процес ходу/взяття/покривання/підкидання повторюється доки карти не закінчаться.
5. Програма визначає "дурня" і зберігає результати користувача.
6. Перейти до сценарію:**?**

<<include>> Play – почати/завантажити гру

Personal info – інформація користувача, статистика

Settings – налаштування гри

Rules – правила гри

Log out – вихід з профілю поточного користувача

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «SAVE GAME»

Зберігається стан гри.