СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «SIGN IN»

1. Програма надає користувачеві форму для запису його даних – логіну та паролю.
2. Програма виконує сценарій «VALIDATING» для введених даних. Якщо дані не пройшли валідацію – Виключення 1.
3. Програма виконує сценарій «LOGIN SEARCH» для введених даних.
4. Якщо збережені дані що співпадають з введеними користувачем знайдені, програма змінює стан поточного користувача на «авторизований користувач», інакше виключення 2.
5. Програма виконує сценарій «INITIALIZE».

Виключення 1 – програма пропонує користувачеві ввести дані заново.

Виключення 2 – програма пропонує користувачеві зареєструватися. У разі згоди – виконується сценарій «SIGN UP».

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «VALIDATING»

1. Програма перевіряє, чи достатньо (не менше та не більше) символів у логіні та паролі, ніж передбачено у програмі. Якщо ні – виключення 1.
2. Програма перевіряє, чи з коректних символів складається логін. Якщо ні – виключення 1.
3. Програма повідомляє про те що дані валідні.

Виключення 1 – Програма повідомляє про те що дані не валідні.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «LOGIN SEARCH»

1. Програма виконує пошук введеного логіну по базі даних.
2. Програма повідомляє, знайдено чи не знайдено користувача.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «INITIALIZE»

1. Програма створює екземпляри основних об’єктів системи, крім тих, які користувач ще може налаштувати.
2. Програма встановлює налаштування за замовчуванням для даного користувача.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «SIGN UP»

1. Програма надає користувачу можливість для вводу персональних даних: логін та пароль.
2. Після вводу програма виконує сценарій «VALIDATING» для введених даних. Якщо дані не пройшли валідацію – Виключення 1.
3. Програма виконує сценарій «LOGIN SEACH» для введених даних.
4. Якщо введені дані знайдені в базі, виключення 2, інакше – програма створює новий аккаунт та вносить у базу даних гри дані про цей акаунт.

Виключення 1 – програма пропонує користувачеві ввести дані заново.

Виключення 2 – програма повідомляє що такий акант існує і пропонує користувачеві авторизуватися. У разі згоди – виконується сценарій «SIGN IN».

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «PLAY»

1. Програма виконує сценарій «NEW»
2. Програма надає вибір запуску гри – почати нову партію чи завантажити стару.
   1. Якщо користувач обирає нову партію запускається сценарій «PREPARATION».
   2. Якщо користувач обирає завантаження збереженої партії, запускається сценарій «LOAD GAME».
3. Програма виконує сценарій «PLAYING».
4. Якщо користувач бажає продовжити гру, пункт 3 повторюється.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «NEW»

1. Програма створює новий сеанс гри, ініціалізуючи структури даних згідно встановлених налаштувань.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «PREPARATION»

1. Програма обирає, який гравець буде здавати карти.
2. Програма виконує тасування колоди.
3. Програма здає карти від імені здаючого гравця
4. Програма встановлює козирну масть.
5. Програма дає право на перший хід відповідному гравцю, згідно до бізнес правил.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «LOAD GAME»

1. Програма надає користувачеві список збережених перерваних ігор і очікує його вибір.
2. Програма відкриває файл збереження відповідний обраному користувачем та завантажує дані з нього, встановлюючи налаштування та процес партії (місцезнаходження карт) у структури даних.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «PLAYING»

1. Програма виконує сценарій «TURN».
2. Якщо гравців більше ніж 2:
3. Наступний після покриваючого гравець отримує право підкидати карти.
4. Програма виконує сценарій «TOSS».
5. Відбиті карти йдуть до відбою.
6. Якщо в колоді є карти – програма виконує сценарій «TAKING CARDS».
7. Якщо користувач хоче завершити партію – програма надає вибір зберігати чи ні поточну партію. Якщо так – виконується сценарій «SAVE GAME».
8. Програма завершує сценарії «PLAY» та «PLAYING».
9. Якщо гравець, що відбивався, покрив усі карти на столі, право ходу переходить до нього, інакше до гравця після нього за напрямком ходу.
10. Пункти 1-5 повторюються, доки у гравців не закінчаться карти.
11. Програма визначає дурнем гравця, який останній залишився з картами, або нічию якщо після останнього ходу не зосталося гравців з картами.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «TURN»

1. Гравець, який в даний момент володіє правом ходу читає вибір карти для ходу та виконує хід.
2. Гравець, що відбивається, покриває карту або забирає її.
3. Якщо карту було покрито, гравець що ходить, за можливості та бажання ходить додатковою картою згідно бізнес-правил.
4. Гравець, що відбивається, повинен покрити і цю карту, або забрати усі карти зі столу.
5. Якщо гравець, що ходить, ще має можливість та бажання продовжити хід, пункти 2.1-2.3 повторюються.
6. Якщо гравець, що ходить, не має можливості або не хоче продовжувати хід, він пасує.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «TOSS»

1. Якщо гравець з правом підкидання має можливість та бажання підкинути карту, він обирає її та кладе на стіл.
2. Гравець, що відбивається, покриває підкинуту карту або забирає всі карти зі столу.
3. Якщо карту було покрито, гравець, що підкидає, за можливості та бажання підкидає додаткову карту згідно бізнес-правил.
4. Гравець, що відбивається, повинен покрити і цю карту, або забрати усі карти зі столу
5. Якщо гравець, що підкидає, ще має можливість та бажання продовжити підкидати, пункти 5.1-5.3 повторюються.
6. Якщо гравець, що ходить, не має можливості або не хоче продовжувати хід, він пасує.
7. Якщо гравців більше трьох, право підкидати переходить до наступного після щойно підкидавшого гравця.
8. Пункти 1-3 повторюються доки не спасує гравець, який знаходиться за порядком перед тим гравцем, який виконував хід.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «TAKING CARDS»

1. Гравець, який виконував хід, добирає карти до 6 за необхідності. Якщо карт не вистачає до 6 – Виключення 1.
2. Якщо гравців більше ніж 2 – карти добирають гравці що підкидали за напрямком ходу. Якщо якомусь з гравців карт не вистачає до 6 – Виключення 1.
3. Останнім карти бере гравець, який відбивався, якщо він не забрав. Якщо карт не вистачає до 6 – Виключення 1.

Виключення 1 – гравець бере стільки карт, скільки залишилося в колоді. Якщо в колоді не залишилось карт – гравець не добирає карти.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «SAVE GAME»

1. Програма зберігає поточний стан партії – карти на руках гравців та в колоді, а також порядок ходу і чергу.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «PERSONAL INFO»

1. Програма надає користувачеві інформацію щодо особистих даних та статистики ігор.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «SETTINGS»

1. Програма надає користувачу вибір: переглянути/налаштувати правила гри або змінити логін/пароль.
   1. Якщо користувач обирає переглянути/налаштувати правила, виконується сценарій «SHOW/SET RULES SETTINGS»
   2. Якщо користувач обирає змінити логін/пароль, виконується сценарій «CHANGE NAME/PASSWORD».
2. Після згоди користувача с новими налаштуваннями програма їх встановлює.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «SHOW/SET RULES SETTINGS»

1. Програма показує користувачеві поточні налаштування правил гри і надає можливість їх змінити.
2. У разі якщо користувач змінив налаштування і підтвердив зміну, програма встановлює нові налаштування.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «CHANGE NAME/PASSWORD»

1. Програма надає користувачеві можливість зміни логіну та паролю.
2. Якщо користувач змінив логін та/або пароль, програма виконує сценарій «VALIDATING» для введених даних. Якщо дані не пройшли валідацію – Виключення 1.
3. Якщо користувач підтвердив зміну, програма встановлює новий логін та/або пароль для користувача.

Виключення 1 – програма пропонує користувачеві ввести дані заново.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «RULES»

1. Програма надає вибір користувачу, що переглянути: словник термінів, правила гри, FAQ, та пошук у довідці.
2. Якщо користувач обирає перегляд словника, запускається сценарій «Terms».
3. Якщо користувач обирає перегляд правил, запускається сценарій «Rules of the Game»
4. Якщо користувач обирає FAQ, запускається сценарій «FAQ».
5. Якщо користувач обирає пошук у довідці, виконується сценарій «SEARCH IN HELP».

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «TERMS»

1. Програма надає користувачеві доступ до перегляду словника термінів пов’язаних з грою.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «RULES OF THE GAME»

1. Програма надає користувачеві доступ до перегляду правил гри.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «FAQ»

1. Програма надає користувачеві доступ до перегляду вірогідних питань, які можуть виникнути у гравця і відповідей на них.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «SEARCH IN HELP»

1. Програма надає користувачеві можливість для вводу даних для пошуку.
2. Програма виконує пошук введених даних серед правил гри та ключових термінів. Якщо дані знайдено – програма їх виводить, інакше – виводить повідомлення про те, що дані не знайдено.

СЦЕНАРІЙ ПОВЕДІНКИ «LOG OUT»

1. Програма видаляє поточного користувача і створює нового користувача зі станом «неавторизований користувач».