

Поток событий для прецедента «Присоединиться к игре»

Основной поток:

1. Вариант использования начинается, когда игрок входит на сайт.
2. Система запрашивает у пользователя учётные данные.
3. Игрок вводит свои учётные данные.
4. Система подтверждает учётные данные пользователя, в противном случае выполняется альтернативный поток A1
5. Система предоставляет игроку возможность присоединиться к комнате игры.
6. Пользователь выбирает присоединение к игре, после чего ждёт, когда хост запустит игру.
7. Игрок начинает игру.
8. Вариант использования завершается.

Альтернативный поток A1:

1. Система просит пользователя ввести данные ещё 2 раза. Если за это количество попыток пользователь не смог войти – выполняется 1 из 2 альтернативных потоков A11 или A12.
2. Вариант использования завершается.

Альтернативный поток A11:

1. Система блокирует вход пользователя.
2. Система предлагает действия для восстановления учётных данных игрока.
3. Если пользователь соглашается, то выполняется альтернативный поток A111.
4. Вариант использования завершается.

Альтернативный поток A12:

1. Система блокирует вход пользователя.
2. Система предлагает игроку создать новый аккаунт.
3. Если пользователь соглашается, то выполняется альтернативный поток A121.
4. Вариант использования завершается.

Альтернативный поток A111:

1. Система отправляет пользователю данные на почту для восстановления аккаунта.
2. Вариант использования завершается.

Альтернативный поток A121:

1. Система даёт пользователю меню для регистрации. По её завершению пользователь попадает на главную страницу сайта.
2. Вариант использования завершается.