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 А1:

1.Система просит пользователя ввести данные ещё 2 раза. Если за это количество попыток пользователь не смог войти – выполняется 1 из 2 альтернативных потоков А11 или А12.

2.Вариант использования завершается.

Альтернативный поток А11:

1. Система блокирует вход пользователя.

2.Система предлагает действия для восстановления учётных данных игрока.

3.Если пользователь соглашается, то выполняется альтернативный поток А111.

4.Вариант использования завершается.

Альтернативный поток А12:

1. Система блокирует вход пользователя.

2.Система предлагает игроку создать новый аккаунт.

3.Если пользователь соглашается, то выполняется альтернативный поток А121.

4.Вариант использования завершается.

Альтернативный поток А111:

1. Система отправляет пользователю данные на почту для восстановления аккаунта.

2.Вариант использования завершается.

Альтернативный поток А121:

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

2.Вариант использования завершается.