- Operation Contract

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | Init() |
| Cross Reference | **게임 시작 후 플레이어의 정보를 입력하는 Use-case(UC1)** |
| Preconditons | 1. 게임 스타트 버튼이 눌린 상태여야한다. |
| Postconditions | ∙ 플레이어의 이름이 기록되었다.  ∙ 플레이어 명수가 기록되었다. (2-4명)  ∙ 플레이 할 말의 개수가 정해졌다. (2-5개)  ∙ 플레이어 순서가 정해졌다.  ∙ 설정된 값을 System에 전달했다. . (Association) |

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | Roll() |
| Cross Reference | 윷 던지는 UseCase(UC2) |
| Preconditons | 1. 플레이어의 정보가 입력되고 게임이 시작된 상황이어야한다.  2. 플레이어가 자신의 턴에서 윷던지기 버튼을 누르다. |
| Postconditions | ∙ 랜덤함수를 사용해서 4개의 윷을 임의의 0과 1로 표현되게 하고 그 결과를 확인했다.  ∙ 1의 개수에 따라 도, 개, 걸, 윷, 모가 결정된다.  ∙ 결과값을 시스템에 전달한다. (Association) |

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | change\_info(self, departure, destination) |
| Cross Reference | 말이 이동하는 UseCase(UC4) |
| Preconditons | 1. 윷을 던지고 결과를 확인한다. . |
| Postconditions | ∙ 말판의 인덱스를 통해 현재위치에서 결과값 만큼 이동하고 도착점으로 다시 현재위치를 변경했다.  . 턴 정보가 바뀌었다  ∙ (도착점에 우리팀이나 상대편의 말이 있다면 말을 잡거나 업는 UseCase로 이동한다.)  ∙ 변경된 정보를 Display에 전달했다.  -🡪 아마두 직접 디스플레이에 두는거 아니구 컨트롤러로 가는 부분일 듯 |

|  |  |
| --- | --- |
| Operation | select(self, n\_roll, map\_index, user\_info): |
| Cross Reference | 말을 선택하는 UseCase(UC3) |
| Preconditons | 1. 윷을 던지고 결과를 확인한다. . |
| Postconditions | ∙ 플레이어가 새로운 말을 추가했거나 기존의 말을 이동하기 위해 말이 있는 맵 위치를 누른다. (Composition)  ∙ 말판의 교차점에서 출발하게 된다면 정해진 방향(up, down, None)에 따라 말을 이동시킬 위치를 확인했다. |