



【ユースケース：1.初期設定をする】

- ・概要：ユーザが神経衰弱の初期設定を行う。
- ・事前条件：なし
- ・トリガー：ユーザがアプリケーションを起動する。
- ・基本フロー：
 1. ユーザがアプリケーションを起動する。
 2. システムはユーザの名前を入力するように求める。
 3. ユーザが名前を入力する。
 4. システムは何人で神経衰弱をするかユーザに尋ねる。
 5. ユーザは2以上の整数(nとする)を入力する。
 6. システムは、入力されたユーザの名前で、ユーザオブジェクトを生成する。
 7. システムは、n-1個のCPUオブジェクトを生成する。
 8. システムはゲームを生成し、n個のプレイヤーオブジェクト(ユーザ、CPU)をゲームに登録する。
 9. システムはゲームをスタートさせる。
- ・代替フロー：
 - 3a. 名前が省略されたら「名無しユーザ」の名前で進める。
 - 5a. 5でnが2未満の場合、再入力を求める。
- ・事後条件：n がゲームに設定され、ゲームが開始する。

【ユースケース：2.ゲームをする】

- ・概要：ユーザがn-1人のCPUと神経衰弱をする。
- ・事前条件：ユースケース「1.初期設定をする」が完了している。
- ・トリガー：ユースケース「1.初期設定をする」が完了した。
- ・基本フロー：
 1. システムは、神経衰弱の開始を表示する。
 2. システムはジョーカー以外の52枚のトランプデッキを用意し、シャッフルする。
 3. カードを引くプレイヤーの順番をランダムに決める。
 4. 3で決まった順番に従い、各プレイヤーはカードの中から2枚選ぶ。
 5. システムは、プレイヤーが選んだ2枚と、それらが上から何番目にあるかを表示する。
 6. プレイヤーは、2枚が同じ数字ならば自分の手持ちに加え、もう一度プレイする。
数字が異なればカードを戻して自分のターンを終える。
 7. ユーザの番が来たら、ユーザは数字を二つ入力し、選ぶカードを上から何番目かで指定する。
 8. カードがなくなるまで繰り返し、なくなったら9に進む。
 9. システムは、プレイヤー全員の手持ちの数を表示する。
- ・代替フロー：
 - 7a. 7で入力が不正の場合、再入力させる。
- ・事後条件：すべてのカードがなくなり、n人のプレイヤーの手持ちの数が画面に表示されている。

【ユースケース：3.成績を記録する】

- ・概要：成績をファイルに記録し、アプリケーションを終了する。
- ・事前条件：ユースケース：2.ゲームをするが完了している。
- ・トリガー：ユースケース：2.ゲームをするが完了した。
- ・基本フロー：
 1. システムは、ユーザオブジェクトの手持ちの数を取得する。
 2. システムは、成績記録用のファイルを追記書き込みでオープンする。
 3. システムは現在時刻を求め、yyyy-MM-dd HH:mm:ss 形式の文字列にする。
(例： 2018-05-20 12:35:56)
 4. システムは、ファイルの末尾に、以下の形式のコンマ区切りで対戦成績を書き込む。
[時刻, ユーザ名, プレイヤ数(n), ユーザの手持ちの数]
 5. システムはファイルをクローズする。
 6. システムが終了する。
- ・代替フロー：
 - 特に無し。
- ・事後条件： ファイルに成績が追記され、アプリが終了する。