# Заинтересованные лица

|  |  |
| --- | --- |
| Исполнитель | Задачи |
| Игрок организатор | Создает сетевую или локальную игру. Кидает последовательно фишки в отверстия. |
| Ведомый игрок | Кидает последовательно фишки в отверстия. |
| Ведомый сетевой игрок | Подключается к сетевой игре. Кидает последовательно фишки в отверстия. |

# Краткое описание прецедентов

## Создание локальной игры

* Игрок организатор создает новую игру для нескольких игроков на одном компьютере.

## Создание сетевой игры

* Игрок организатор создает новую сетевую игру для нескольких игроков на разных компьютерах.

## Игра

* Игрок последовательно кидает фишки в отверстия.

## Сохранение игры

* Игрок организатор сохраняет текущую конфигурацию игры в файл.

## Восстановление сохраненной игры

* Игрок организатор загружает сохраненную игру .

## Подключение к игре

* Ведомый сетевой игрок подключается к игре, созданной игроком организатором.

# Диаграммы прецедентов

# Подробное описание прецедентов

## Создание локальной игры

**Основной исполнитель.** Игрок организатор.

**Предусловия.** –

**Постусловия.** Игра создана, зарезервировано места для заданного количества игроков.

**Основной сценарий.**

1. Игрок организатор запускает программу.
2. Игрок организатор выбирает пункт создания локальной игры.
3. Игрок организатор задает количество игроков .
4. Игрок организатор задает порядок внутренней структуры для игры.
5. Программа готова для проведения локальной игры.

**Расширения.**

1. Заданное количество игроков меньше допустимого.
   1. Система выводит сообщение, что число вне диапазона и подставляет минимально допустимое число.
2. Заданное количество игроков больше допустимого.
   1. Система выводит сообщение, что число вне диапазона и подставляет максимальное допустимое число.
3. Заданный размер структуры меньше допустимого.
   1. Система выводит сообщение, что число вне диапазона и подставляет минимально допустимое число.
4. Заданный размер структуры больше допустимого.
   1. Система выводит сообщение, что число вне диапазона и подставляет минимально допустимое число.

## Создание сетевой игры

**Основной исполнитель.** Игрок организатор.

**Предусловия.** –

**Постусловия.** Игра создана, зарезервировано места для заданного количества игроков, некоторые все сетевые игроки подключились.

**Основной сценарий.**

1. Игрок организатор запускает программу.
2. Игрок организатор выбирает пункт создания сетевой игры.
3. Игрок организатор задает количество игроков .
4. Игрок организатор задает порядок внутренней структуры для игры.
5. Программа ожидает подключения сетевых пользователей.
   1. Ведомые сетевые игроки выполняют прецедент «Подключение к игре».
   2. Программа подключает сетевых игроков.
   3. Подключено заданное количество игроков, программа выдает сообщение, что игра готова и переходит дальше.
6. Программа готова для проведения локальной игры.

**Расширения.**

1. Заданное количество игроков меньше допустимого.
   1. Система выводит сообщение, что число вне диапазона и подставляет минимально допустимое число.
2. Заданное количество игроков больше допустимого.
   1. Система выводит сообщение, что число вне диапазона и подставляет максимальное допустимое число.
3. Заданный размер структуры меньше допустимого.
   1. Система выводит сообщение, что число вне диапазона и подставляет минимально допустимое число.
4. Заданный размер структуры больше допустимого.
   1. Система выводит сообщение, что число вне диапазона и подставляет минимально допустимое число.

## Игра

**Основной исполнитель.** Игрок – любой из исполнителей.

**Предусловия.** Создана локальная или сетевая игра, то есть выполнен один из прецедентов: «Создание локальной игры», «Создание сетевой игры».

**Постусловия.**

**Основной сценарий.**

1. Игрок ждет своей очереди.
2. Когда доходит очередь, игрок анализирует текущую конфигурацию.
3. Кидает фишку в одно из отверстий.
4. Программа проверяет, есть ли еще свободные отверстия.
5. Программа передает ход следующему игроку.

**Расширения.**

1. В любой момент, когда к игроку организатору доходит очередь, он может сохранить игру (выполнить прецедент «Сохранение игры»).
2. В любой момент игрок может попытаться прервать игру.
   1. Программа выдает предложение сохранить игру.
      1. Выполняется прецедент «Сохранение игры».
   2. Программа завершает свое выполнение.
3. Свободных отверстий нет
   1. Программа выводит сообщение, что победитель – это игрок кинувший последнюю фишку.
   2. Программа завершается.

## Сохранение игры

**Основной исполнитель.** Игрок организатор.

**Предусловия.** Создана локальная игра, то есть выполнен прецедент «Создание локальной игры».

**Постусловия.** Игра сохранена в файл на жестком диске или выдано сообщение о недостатке свободного места.

**Основной сценарий.**

1. Игрок выбирает пункт «Сохранить игру».
2. Программа выводит окно, в котором игроку предоставляется возможность выбрать, куда сохранить файл.
3. Игрок выбирает путь, название файла и подтверждает сохранение.
4. Программа сохраняет игру на диск и выдает игроку сообщение, что сохранение прошло успешно.
5. Программа предлагает продолжить игру.
6. Игрок продолжает игру

**Расширения.**

1. Недостаточно места.
   1. Программа выводит сообщение, что недостаточно места на диске для записи.

## Подключение к игре

**Основной исполнитель.** Ведомый сетевой игрок.

**Предусловия.** -.

**Постусловия.** -.

**Основной сценарий.**

1. Игрок запускает программу.
2. Игрок выбирает пункт меню «Подключиться к игре»
3. Программа запрашивает сетевой адрес машины, на которой создана сетевая игра.
4. Игрок вводит сетевой адрес машины.
5. Программа пытается подключиться к удаленной машине.
6. Устанавливается соединение.
7. Игрок ждет сообщения о начале игры.

**Расширения.**

1. Не удается подключиться.
   1. Программа выводит сообщение об ошибке подключения.
   2. Программа возвращается к пункту 4.

## Восстановление сохраненной игры

**Основной исполнитель.** Игрок организатор.

**Предусловия.** -.

**Постусловия.** -.

**Основной сценарий.**

1. Игрок организатор запускает программу.
2. Игрок организатор выбирает пункт загрузки ранее сохраненной игры.
3. Программа выводит окно, в котором игроку предоставляется возможность выбрать, откуда взять сохраненный файл.
4. Игрок выбирает файл и подтверждает открытие.
5. Программа восстанавливает конфигурацию и количество игроков из файла.

**Расширения.**

1. Файл неверной структуры
   1. Программа выводит сообщение о том, что файл поврежден.
   2. Программа возвращается к 3-ому пункту.