Варианты использования (Use Case)

Крестики-нолики

Вариант 1 (режим: человек-человек)

1. Пользователь нажимает кнопку «Начать игру».
2. Пользователь выбирает режим игры (ч-ч).
3. User 1 вводит имя
4. User 2 вводит имя
5. Определяем кто ходит первый
6. Появляется сообщение User.name ходит первым
7. Появляется поле 3х3.
8. Игрок который ходит первым, устанавливает в любой ячейке крестик.
   1. Вносим данные о месте крестика.
   2. Проверяем есть ли выигрышная комбинация – если есть то победа
   3. Проверяем остались ли свободные клетки – если не осталось то «Ничья»
   4. Делаем зону занятую крестиком не активной
   5. Передаем ход (8.1-8.5 похоже на класс который будет одинаковым для обоих игроков только входящий параметр будет крестик или нолик)
9. Второй игрок устанавливает нолик.
   1. Вносим данные о месте нолика.
   2. Проверяем есть ли выигрышная комбинация – если есть то победа
   3. Проверяем остались ли свободные клетки – если не осталось то «Ничья»
   4. Делаем зону занятую крестиком не активной
   5. Передаем ход (8.1-8.5 похоже на класс который будет одинаковым для обоих игроков только входящий параметр будет крестик или нолик)
10. Фигуры заполнившее ряд, зачёркиваются чертой.
11. Выводится сообщение с текстом «Победа, игрок.name».
12. Выводим сообщение «Хотите сыграть еще?»
    1. Игроки хотят продолжить – возвращаемся в пункт 5
    2. Игрокам надоело – выходим из приложения