

ユースケース名	ルールを確認する
概要	ゲーム開始前に五目並べのルールを確認できる
アクター	ゲーム開始前のプレイヤー
事前条件	プレイヤーがゲーム開始前の状態であること
事後条件	システムは画面にルールを表示する
基本フロー	1.ゲーム開始前のプレイヤーはルールの確認をすることを指示 2.システムは画面にルールを表示する
代替フロー	
例外フロー	

ユースケース名	ゲームを始める
概要	ゲームを開始する
アクター	ゲーム開始前のプレイヤー
事前条件	プレイヤーがゲーム開始前の状態であること
事後条件	システムがゲームを開始する
基本フロー	1.ゲーム開始前のプレイヤーはゲームの開始を指示 2.システムはプレイヤーにゲームを開始するか確認画面を表示する 3.ゲーム開始前のプレイヤーはゲームの開始を選択し、指示 4.システムはゲームを開始する
代替フロー	
例外フロー	3a.ゲームの開始を取り消したい場合 3a1.ゲーム開始前のプレイヤーはここでゲームの開始を取り消すことを指示 3a2.システムはタイトル画面を表示する

ユースケース名	先攻、後攻を決定する
概要	プレイヤーを先攻とするか後攻とするか決定する
アクター	ゲーム開始後のプレイヤー
事前条件	プレイヤーがゲームの開始をしていること
事後条件	システムがプレイヤーの先攻、後攻を決定している
基本フロー	1.プレイヤーがゲーム開始を選択 2.システムはランダムでプレイヤーの先攻後攻を決定する
代替フロー	
例外フロー	

ユースケース名	カーソルをドラッグする
概要	石を置くところを選ぶためにカーソルをドラッグできるようにする
アクター	ゲーム開始後のプレイヤー
事前条件	プレイヤーはゲームを開始し、先攻か後攻か決定されていること
事後条件	石を置くところにカーソルをドラッグするしている
基本フロー	1.ゲーム開始後のプレイヤーは石を置く場所を選ぶためカーソルをドラッグする 2.システムはプレイヤーがどこにカーソルを合わせているのか表示する
代替フロー	
例外フロー	

ユースケース名	石を置くところをクリックする
概要	カーソルを合わせたところにクリックして石を置く
アクター	ゲーム開始後のプレイヤー
事前条件	プレイヤーはカーソルをドラッグし石を置くところに合わせている
事後条件	プレイヤーがクリックしたところに石が置かれている
基本フロー	1.プレイヤーは石を置くところをクリックする 2.システムはクリックしたところに石を表示する
代替フロー	
例外フロー	2a.黒石を置いてそれにより禁じ手となった場合 2a1.システムは先攻を負けとし、ゲームを終了する 2b.石を置いたことにより他に石を置くところなくなった場合 2b1.システムは両者を引き分けとし、ゲームを終了する

ユースケース名	ゲームを終了する
概要	ゲームを終了する
アクター	ゲーム開始後のプレイヤー
事前条件	石を置き、縦横斜めのいずれかで同じ石が5つ並んでいる
事後条件	ゲームを終了しタイトル画面を表示する
基本フロー	1.プレイヤーはゲームの終了を指示 2.システムはゲームを終了し、タイトル画面を表示する
代替フロー	
例外フロー	