**Оживление модели ООП на примере игры «Гвинт»**

Карточная игра, состоящая из игрового поля, на которое игроки, по очереди, выкладывают карты из своей колоды. В конце игры идет подсчет силы карт и по сумме определяется победитель.

Use cases:

1. Создание кастомной колоды.
2. Генерация стандартных колод.
3. Игра со счетом 2:0 по раундам.
4. Игра со счетом 2:1 по раундам.
5. Игра с колодами разных фракций.
6. Игра, в которой один из игроков сдался.
7. Бой с использование карт существ и заклинаний.
8. Демонстрация боя с созданными колодами рандомно.
9. Демонстрация, с созданными колодами, боя при победе первого игрока.
10. Демонстрация, с созданными колодами, боя при победе второго игрока.