**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.