**Вариант использования Initialize self:**

**Актор:** player

**Цель:** игрок хочет ввести необходимые данные для игры

**Основной сценарий:**

1. Выполняется вариант использования Input own name
2. Выполняется вариант использования Place ship 10 раз

**Вариант использования Input own name:**

**Актор:** player

**Цель:** игрок хочет ввести свое имя

**Основной сценарий:**

1. Игрок вводит свое имя

**Вариант использования Place ship:**

**Актор:** player

**Цель:** игрок хочет разместить один корабль

**Основной сценарий:**

1. Игрок получает данные о том, корабль какого размера размещается
2. Игрок вводит, как будет стоять корабль - вертикально или горизонтально
3. Игрок вводит координаты корабля на поле

**Альтернативный сценарий:**

Если игрок ввел неверный формат направления или координат:

Игрок получает сообщение о неверном формате ввода

Выполняется вариант использования Place ship

Eсли корабль с введенными координатами и положением выходит за рамки поля:

1. Игрок получает сообщение о том, что корабль выходит за рамки поля
2. Выполняется вариант использования Place ship

Eсли корабль с введенными координатами и положением касается или пересекается с уже размещенными кораблями, то:

1. Игрок получает сообщение о том, что корабль пересекается с другими
2. Выполняется вариант использования Place ship

**Вариант использования Make move:**

**Актор:** player

**Цель:** игрок хочет сделать ход

**Основной сценарий:**

1. Игрок выбирает, хочет ли он сначала проверить свое поле, поле противника или сразу сделать выстрел
2. Если игрок желает проверить свое поле, выполняется вариант использования Check own field
3. Если игрок желает проверить поле противника, выполняется вариант использования Check opponents field
4. Если игрок желает сразу сделать выстрел, выполняется вариант использования Shoot

**Вариант использования Check own field:**

**Актор:** player

**Цель:** игрок хочет узнать состояние своего поля

**Основной сценарий:**

1. Игрок получает изображение текущего состояния своего поля
2. Выполняется вариант использования Make move

**Вариант использования Check opponents field:**

**Актор:** player

**Цель:** игрок хочет узнать, куда на поле противника он уже выстрелил

**Основной сценарий:**

1. Игрок получает изображение поля противника, на котором отмечены уничтоженные корабли, попадания в корабли и попадания в пустые клетки
2. Выполняется вариант использования Make move

**Вариант использования Shoot:**

**Актор:** player

**Цель:** игрок хочет выстрелить в поле противника

**Основной сценарий:**

1. Игрок вводит координаты клетки, в которую хочет выстрелить
2. Игрок получает сообщение о том, промахнулся ли он, подбил некоторый корабль или потопил его

**Альтернативный сценарий:**

Если игрок ввел неверный формат координат:

1. Игрок получает сообщение о неверном формате ввода
2. Выполняется вариант использования Shoot

Если игрок ввел координаты клетки, в которую уже выстрелил:

1. Игрок получает сообщение о том, что уже стрелял в эту клетку
2. Выполняется вариант использования Shoot