Use case Name : Appoint the number of user and piece

Description : 윷놀이 게임의 진행에 있어서 유저의 수와 말의 수를 지정한다.

Pre-condition : 프로그램이 시작 상태.

Actor : Player

Main Flow

1. 유저의 수를 지정한다.
2. 말의 수를 지정한다.

Exception Flow

1. 유저의 수를 최소 2명 최대 4명 범위 밖의 수를 지정.
   1. 재입력 요청 메시지 출력
2. 말의 수를 최소 2개, 최대 5개 범위 밖의 수를 지정
   1. 재입력 요청 메시지 출력

Post-condition

1. 유저의 수와 말 갯수를 적절한 수가 입력되고 시작될 때

Use case Name : Throw Yut

Description : 윷놀이 게임을 진행할 때, 해당 User가 말을 이동시키기 위해 윷을 던진다.

Pre-condition : 윷놀이 게임이 진행 상태.

Actor : Player

Main Flow

1. 윷을 랜덤 or 지정해서 진행할지 선택
2. 윷을 던짐

Exception Flow

1. X

Post-condition

1. 해당 윷 결과에 대해 표시

Use case Name : Choose piece to move

Description : 움직일 말을 고른다.

Pre-condition : 윷놀이 게임이 진행 상태.

Actor : Player

Main flow

1. 윷놀이 말을 선택한다.
   1. 윷놀이 판 위에 없는 말을 선택한다.
   2. 윷놀이 판 위에 있는 말을 선택한다.

Exception Flow

1. 움직일 말을 바꾼다.

Post-Condition : 말을 선택한 상태.

-----------------------------------------------------------------------------------------------------

Use case Name : Move Piece

Description : 윷놀이 게임을 진행하면서, 말을 이동시킨다.

Pre-condition : 윷놀이 게임이 진행 상태.

Actor : Player

Main Flow

1. 말을 이동시킨다.
   1. 해당 User의 말이 자기 자신의 말과 겹쳐있을 경우, 이는 하나의 말처럼 취급하여 이동시킨다.
   2. 이동한 위치에서 말이 겹친다.
      1. 이동한 위치에 상대방 말이 있을 경우 상대방 말을 없앤다.
      2. 이동한 위치에 자신의 말이 있을 경우 업는다.

Exception Flow

1. X

Post-condition

1. 해당 말이 최종적으로 위치.

Use case Name : Save current board data

Description : 윷놀이 게임을 진행하면서, 현재 윷놀이 판에 있는 정보를 저장한다.

Pre-condition : 윷놀이 게임이 진행 상태.

Actor : Game Model

Main Flow

1. 해당 칸에 있는 말의 위치정보를 저장한다.

Exception Flow

1. X

Post-condition : Turn이 넘어가기 직전 최종적으로 현재 윷놀이 판이 저장된 상태.

Use case Name : Check end of game

Description : 윷놀이 게임을 진행하면서, 게임이 끝나는지 체크한다.

Pre-condition : 윷놀이 게임이 진행 상태.

Actor : Game Model

Main Flow

1. 해당 플레이어의 말이 전부 골인 했는지 체크한다.
   1. 전부 골인했다면 승리 표시
   2. 전부 골인 하지 않은 상태라면 게임 재개

Exception Flow

1. X

Post-condition : X