Use case Name : 윷 Management

Description : 윷놀이 게임을 시작 및 종료하거나 윷놀이 게임에 대한 결과를 표시.

Pre-condition : User가 게임을 시작하거나 종료

Actor : User

Main Flow

1. 윷놀이 시작 선택 or 종료 선택

Exception Flow

1. X

Post-condition : 게임 시작 or 게임 종료

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

Use case Name : Result expression

Description : 윷놀이 게임이 끝난 후 결과에 대한 내용을 표시

Pre-condition : 윷놀이 게임이 끝났을 경우, 해당 게임에 대한 승리자를 표시한다.

Actor : Result System

Main flow

1. 먼저 말을 전부다 골인시킨 User의 번호를 확인한다.
2. 해당 번호를 가진 User를 승리자로 표시한다.

Exception Flow

1. X

Post-Condition : 게임을 재시작 or 종료할 것인지에 대한 선택지 표시

Use case Name : 윷 던지기

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

Pre-condition : 윷놀이 게임이 진행 상태.

Actor : User

Main Flow

1. 윷을 랜덤 or 지정해서 진행할지 선택
2. 윷을 던짐

Exception Flow

1. 낙
   1. 다음 User의 턴으로 넘어가서 진행

Post-condition

1. 해당 윷 결과에 대해 표시

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

Use case Name : 윷놀이 말 Management

Description : 윷놀이 게임을 진행하면서, 말을 선택하고 이동시킨다.

Pre-condition : 윷놀이 게임이 진행 상태.

Actor : User, 이동 시스템

Main Flow

1. User가 말을 선택한다.
2. 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 위치되었을 때.

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

Use case Name : 유저, 말 수 지정

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

Pre-condition : 윷놀이 게임이 시작 상태.

Actor : User

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