# Играть в игру

Акторы: Игрок

Краткое описание: Игрок стреляет в себя из револьвера. Если он себя не убил, то он получает 100 очков и может сделать еще один выстрел. Если игрок себя убивает, очки сгорают, и игра заканчивается. Если игрок не убил себя три раза подряд, то его очки увеличиваются от 2 до 5 раз (случайно). В конце игры очки сохраняются.

Основной поток:

1. Игрок нажимает кнопку «Крутить барабан»
2. Система сообщает о готовности к попытке выстрела
3. Игрок нажимает кнопку «Спустить курок»
4. Система сообщает о результатах попытки.

Результат вычисляется из предположения, что в пистолете 1 патрон из 6 возможных в барабане.

1. Игроку начисляются 100 очков. Если игрок не убил себя три или более подряд раз, то его очки увеличиваются от 2 до 5 раз (случайно). При желании игрока продолжить игру управление передается на шаг 1 (*E1*).
2. Управление передается включаемому варианту использования «Сохранение результатов»

Альтернативные потоки:

*E1: Игрок себя убил*

Очки игрока сбрасываются. Вариант использования завершается.

Предусловия: Нет

Постусловия: В случае успешного выполнения ВИ в БД системы записываются очки игрока, набранные в результате игры. В противном случае состояние системы не изменяется.

# Сохранение результатов

Акторы: Игрок

Краткое описание: В случае успешного окончания игры очки сохраняются в таблицу рекордов.

Основной поток:

1. Система предлагает сохранить результаты игры
2. Игрок вводит свое имя и нажимает кнопку «Сохранить»
3. Система сохраняет результаты (*E1*).

Альтернативные потоки:

*E1: База данных недоступна*

Если БД недоступна в процессе сохранения очков, то выводится сообщение об ошибке. Вариант использования продолжается.

Предусловия: Игра завершилась успешно

Постусловия: В случае успешного выполнения ВИ в БД системы записываются очки игрока, набранные в результате игры. В противном случае состояние системы не изменяется.