

-Use Case Name: Choose Map

-Scope: Bridge Game

-Level: Subfunction

-Primary Actor: Player

-Stakeholders and Interests:

*Player: 플레이하고 싶은 맵을 골라서 게임을 플레이하려함.

-Preconditions: 게임 시작버튼을 누른 후 발생 함.

-Success Guarantee: 선택된 맵이 생성됨.

-Main Success Scenario:

1. 게임 프로그램은 플레이어에게 선택 가능한 맵을 보여줍니다.
2. 플레이어는 그 중 하나를 선택합니다.
3. 시스템은 해당 맵을 바탕으로 한칸한칸을 맵으로 만들며 게임을 생성합니다.

-Extensions:

2.a 만약 해당 맵이 실제로는 존재하지 않으면

1. 시스템은 플레이어에게 다른 맵을 선택해야 한다고 알려줌
2. 다시 선택 가능한 맵을 알려줌.