

**-Use Case Name:** Play Game

**-Scope:** Bridge Game

**-Level:** User Goal

**-Primary Actor:** Player

**-Stakeholders and Interests:**

\*Player: 게임을 시작하기를 원함, 플레이어수를 선택하고 싶어 함, 맵을 고르고자 함

**-Preconditions:** 플레이어의 수는 2~4명 사이여야 함.

**-Success Guarantee:** 플레이어가 입력한 수 만큼의 말(piece)가 생성됨. 고른 맵이 생성됨. 각종 기본 설정들이 완료됨.

**-Main Success Scenario:**

1. 플레이어가 게임을 실행함
2. 플레이어수를 입력함
3. 맵을 고름
4. 고른 맵이 표시되고, 입력한 플레이어 수 만큼의 말(piece)이 생성됨.
5. 플레이어마다 턴이 돌아가고 움직임을 선택함.

게임 시스템은 5번을 게임이 종료되거나 한 명을 제외한 모두가 END 지점에 도달할 때까지 반복함.

**-Extensions:**

3.a 맵 고르기를 분리해서 명세함 :Include Choose Map

5.a 플레이어의 움직임 선택에 대한 명세 :Include Make a Move