

Operation:	chooseMap(mapName: String)
Cross References:	Use Cases: Choose Map
Preconditions:	<p>게임 시작 버튼을 누른 후에 일어남.</p> <p>플레이어수를 입력 받은 후여야 함.</p> <p>맵을 고를 수 있도록 목록이 보여져야 함.</p> <p>이 과정을 거치지 않으면 게임 시작이 되지 않음.</p>
Postconditions:	<p>-Map의 instance인 map이 매개변수로 받은 mapName과 동일한 파일을 바탕으로 생성됨.</p> <p>-map과 관련된 Square의 instance인 square들이 생성됨.</p> <p>-map과 현재 BridgeGame의 association이 발생함.</p> <p>-map과 square의 association이 발생함.</p>

Operation:	chooseMove()
Cross References:	Use Cases: Make a Move
Preconditions:	<p>map과 piece가 생성된 상태여야함.</p> <p>Card의 인스턴스인 card가 종류 별로 생성된 상태여야함.</p> <p>Dice의 인스턴스인 dice가 생성된 상태여야함.</p> <p>Score의 인스턴스인 score가 생성된 상태여야함.</p> <p>해당 플레이어의 턴이어야함.</p>
Postconditions:	<p>-움직이지 않기를 원하면: 해당 플레이어의 piece의 상태와 score의 상태는 그대로임.</p> <p>-움직이기를 원하면: -dice를 굴리고 그 값은 dice.value에 저장됨 -dice.value의 값만큼 u,d,l,r을 조합하여 입력받은 값을 토대로 piece의 위치가 변경됨. -갱신된 piece위치에 따라서 해당 플레이어의 cardInventory를 갱신함. -마지막으로 score를 갱신함.</p>