

-Use Case Name: Make a Move

-Scope: Bridge Game

-Level: Subfunction

-Primary Actor: Player

-Stakeholders and Interests:

*Player: 주사위를 굴려서 움직일지, 쉴지를 정하고 싶음.

-Preconditions: 해당 플레이어의 턴이어야 함.

-Success Guarantee: 플레이어의 말(piece)이 플레이어의 의도를 따라 map상에서 위치가 갱신됨. 도구 카드를 집으면 점수에 합산함.

-Main Success Scenario:

1. 플레이어에게 턴(turn)이 넘어옴.
2. 플레이어는 주사위를 굴림.
3. 결과로 나온 주사위 값(1~6)을 이용해서 어떻게 움직일 건지 정함.
4. 다리를 건넜다면 다리 카드를 얻고, 마지막 위치에 도구가 있다면 해당하는 점수를 더하고 카드를 얻음.
5. 턴이 넘어감.

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

-Extensions:

2-4a. 만약 플레이어가 다리 카드를 갖고 있고 움직이지 않고 싶다면

1. 다리카드 1장을 소모하고 움직이지 않음.