

## Поток событий для прецедента «Войти в учётную запись»

### Основной поток:

1. Вариант использования начинается, когда игрок сходит в систему.
2. Система запрашивает у игрока учётные данные.
3. Игрок вводит свои учётные данные.
4. Система подтверждает введённые игроком учётные данные. Если данные не подтверждаются, то выполняется альтернативный поток A1.
5. Вариант использования завершается.

### Альтернативный поток A1:

1. Система просит ввести данные ещё 3 раза, если попытки истекают, то выполняется альтернативный поток A11.
2. Вариант использования завершается.

### Альтернативный поток A11:

1. Система предлагает действия для восстановления учётных данных игрока.
2. Если игрок соглашается, то выполняется альтернативный поток A111, иначе вариант использования завершается.

### Альтернативный поток A111:

1. Система предлагает игроку восстановить свои учётные данные с помощью электронной почты.
2. Вариант использования завершается.