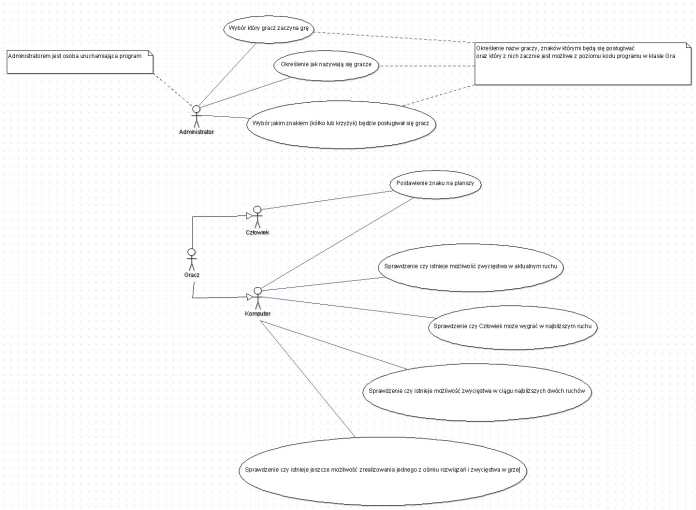
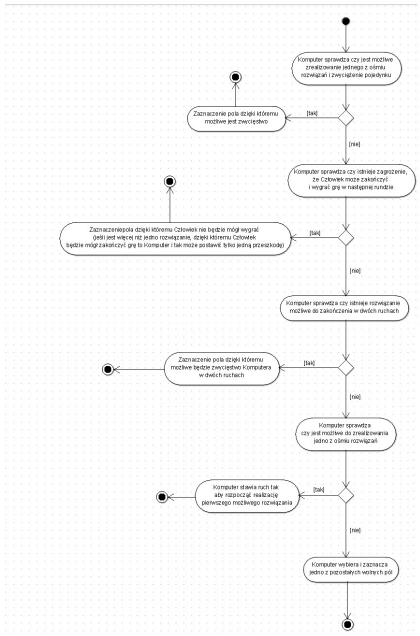
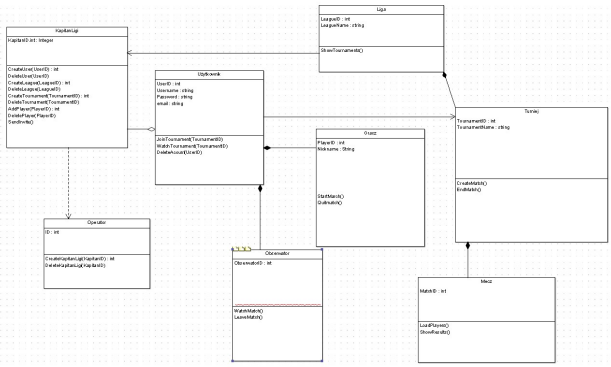
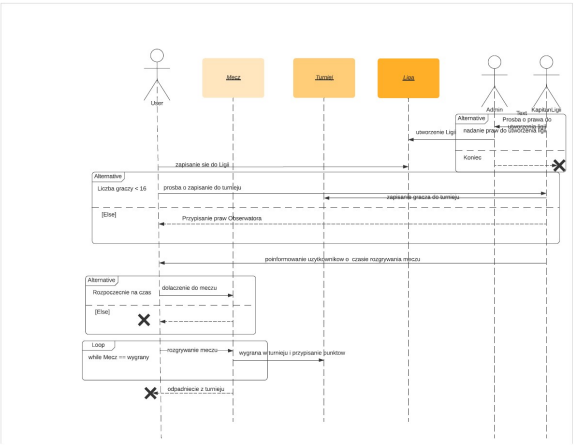

Wybór który gracz zaczyna grę
Administratorem jest osoba uruchamiająca program
Określenie jak nazywają się gracze
Określenie nazw graczy, znaków którymi będą się posługiwać oraz który z nich zaczyna jest możliwe z poziomu kodu programu w klasie Gra
Administrator
Wybór jakim znakiem (kółko lub krzyżyk) będzie posługiwał się gracz
Postawienie znaku na planszy
Człowiek
Gracz
Sprawdzenie czy istnieje możliwość zwycięstwa w aktualnym ruchu
Komputer
Sprawdzenie czy Człowiek może wygrać w najbliższym ruchu
Sprawdzenie czy istnieje możliwość zwycięstwa w ciągu najbliższych dwóch ruchów
Sprawdzenie czy istnieje jeszcze możliwość zrealizowania jednego z ośmiu rozwiązań i zwycięstwa w grze


Komputer sprawdza czy jest możliwe zrealizowanie jednego z ośmiu rozwiązań i zwycięstwa pojedynku
Zaznaczenie pola dzięki któremu możliwe jest zwycięstwo
[tak]
[nie]
Komputer sprawdza czy istnieje zagrożenie, że Człowiek może zakończyć i wygrać grę w następnej rundzie
Zaznaczenie pola dzięki któremu Człowiek nie będzie mógł wygrać (jeśli jest więcej niż jedno rozwiązanie, dzięki któremu Człowiek będzie mógł zakończyć grę to Komputer i tak może postawić tylko jedną przeszkodę)
Komputer sprawdza czy istnieje rozwiązanie możliwe do zakończenia w dwóch ruchach
Zaznaczenie pola dzięki któremu możliwe będzie zwycięstwo Komputera w dwóch ruchach
Komputer sprawdza czy jest możliwe do zrealizowania jedno z ośmiu rozwiązań
Komputer stawia ruch tak aby rozpocząć realizację pierwszego możliwego rozwiązania
Komputer wybiera i zaznacza jedno z pozostałych wolnych pól


KapitanLigi
KapitanID : Integer
CreateLiga(UserID) : int
DeleteLiga(LigaID)
CreateLeague(LeagueID) : int
DeleteLeague(LeagueID)
CreateTournament(TournamentID) : int
DeleteTournament(TournamentID)
AddPlayer(PlayerID) : int
DeletePlayer(PlayerID)
SendInvite()
Liga
LeagueID : int
LeagueName : string
ShowTournament()
Użytkownik
UserID : int
Username : string
Password : string
email : string
JoinTournament(TournamentID)
WatchTournament(TournamentID)
DeleteAccount(UserID)
Turniej
TournamentID : int
TournamentName : string
CreateMatch()
EndMatch()
Gracz
PlayerID : int
Nickname : String
StartMatch()
EndMatch()
Operator
ID : int
CreateKapitanLigi(KapitanID) : int
DeleteKapitanLigi(KapitanID)
Obserwator
ObserwatorID : int
WatchMatch()
LeaveMatch()
Mecz
MatchID : Int
LoadPlayers()
ShowResults()


User
Mecz
Turniej
Liga
Admin
KapitanLigi
Tesa
Alternative
Prosba o prawa do utworzenia ligi
nadanie praw do utworzenia ligi
utworzenie Ligi
Koniec
zapisanie się do Ligi
Alternative
Liczba graczy < 16
prosba o zapisanie do turnieju
zapisanie gracza do turnieju
[Else]
Przypisanie praw Obserwatora
poinformowanie uzytkownikow o czasie rozgrywania meczu
Alternative
Rozpoczecznie na czas
dolaczenie do meczu
[Else]
Loop
while Mecz == wygrany
rozgrywanie meczu
wygrana w turnieju i przypisanie punktow
odpadnieie z turnieju