**Use case descriptions**

Use case name : 플레이어 수 및 말 개수 정하기

Scope : 윷놀이 프로그램

Level : user goal

Primary Actor : 플레이어

Stakeholders and interests : 플레이어 : 몇 명의 플레이어가 게임에 참가할지 정하고, 말의 개수를 정하고자 한다.

개요 : 윷놀이 게임에 참가할 플레이어의 수를 정하고, 플레이어가 가질 말의 개수를 정한다.

precondition: 2명 이상의 사람이 플레이어로 게임에 참가한다.

postcondition: 플레이어 수와 말의 개수가 정해진다. 플레이어 번호 순서대로 윷놀이 게임이 시작된다.

Basic flow:

1. 윷놀이 게임에 참여할 플레이어 수를 정한다.

2. 각 플레이어가 가질 말의 개수를 정한다.

3. 말의 개수가 정해지면 각 말에 플레이어 번호가 할당된다.

4. ‘윷놀이 게임 시작’ 유스케이스를 실행한다.

Alternative flow :

1a. 플레이어 수가 2명보다 적거나 4명보다 많은 경우

1a.1 플레이어 수 오류를 알리고 다시 설정하도록 한다.

2a. 말의 개수가 2개보다 적거나 5개보다 많은 경우

2a.1 말의 개수 오류를 알리고 다시 설정하도록 한다.

Use case name : 윷놀이 게임 시작

Scope : 윷놀이 프로그램

Level : user goal

Primary Actor : 플레이어

Stakeholders and interests : 플레이어 : 플레이어들이 번호 순서대로 윷을 던지고, 나온 윷 결과 만큼 움직일 말을 선택하고 그것을 움직이고자 한다.

precondition: 최소 2명 이상, 4명 이하의 플레이어가 있어야 하고, 2개 이상, 5개 이하의 말을 배정받아야 한다.

postcondition: 플레이어가 윷의 결과에 따라 말을 움직인다. 자신의 말을 모두 골인 시킨 플레이어가 우승한다.

Basic flow :

1. 게임을 시작하고 플레이어들 간 순서를 정한다. (랜덤 버튼으로 할지 테스트 윷 던지기로 할지)

2. 말 판은 각 칸마다 정해진 방향대로 말을 움직이게 한다.

3. 정해진 순서에 따라 플레이어가 윷을 던진다.

4. 윷의 결과에 따라 움직일 말을 선택한다

5. 선택한 말을 움직인다.

6. 윷이나 모, 혹은 다른 플레이어의 말을 잡았을 시 추가로 1회 더 윷을 던진다.

6-1. 잡힌 말은 다시 플레이어에게로 돌아가 처음부터 다시 시작한다.

7. 더 이상의 추가 기회가 없을 때 턴을 넘긴다.

8. 한 플레이어의 모든 말이 골인 하면 우승자를 표시하고 게임을 종료한다.

Alternative flow :

4a. 이미 골인 한 말을 선택하는 경우

4a.1 오류를 알리고 말을 다시 선택하도록 한다.