UseCases-Edu-2

1. Пользователи запускают программу
2. Пользователь может установить адрес сервера. Текущий адрес сервера подгружается автоматически.
3. Пользователь может соединиться с сервером, этот же Пользователь вводит пароль для соединения с сервером.
4. Пользователь может просмотреть список игроков и выбрать режим: против игрока или против бота.
5. Пользователь может посмотреть статистику по Игрокам.
6. Пользователь запускает Игровую сессию.
7. Пользователь размещает корабли на Поле боя. Система проверяет корректность размещения кораблей на поле боя.
8. Пользователь по готовности Системы вступает в Игру.
9. Пользователь в своем ходе выполняет выстрелы по полю боя с противником. Пользователь видит результаты выстрелов по своему полю боя.
10. После уничтожения кораблей устанавливается Победитель и устанавливается статистика.