**Scenariusze przypadków użycia „SeeBattle”**

1. Rozpoczęcie nowej rozgrywki z AI

Aktorzy: Użytkownik

1. Wybranie w menu „Nowa Gra”
2. Wybranie w menu „Gra z komputerem”
3. Wybranie mapy
4. Rozmieszczenie jednostek wjennych
5. Rozpoczęcie gry
6. Rozgrywka z AI

Aktorzy: Użytkownik, AI

1. Atak pól AI
2. Przyjmowanie strzałów od AI
3. Wygrana lub przegrana
4. Wczytanie rozgrywki z AI

Aktorzy: Użytkownik

1. Wybranie z menu „Wczytaj grę”
2. Wybranie zapisanej gry
3. Potwierdzenie wczytania gry
4. Wczytanie gry
5. Dodanie nowego szablonu mapy

Aktorzy: Użytkownik

1. Wybranie z menu „Generator map”
2. Określenie wielkości mapy
3. Określenie ilości jednostek na mapie
4. Dodanie mapy do bazy danych
5. Sprawdzenie statystyk

Aktorzy: Użytkownik

1. Wybranie z menu „Statystyki”
2. Przeglądanie statystyk i historii gier.
3. Dołączenie do nowej rozgrywki

Aktorzy: Użytkownik, Przeciwnik

1. Wybranie z menu „Nowa Gra”
2. Wyrażenie chęci dołączenia do rozgrywki Przeciwnika
3. Zaakceptowanie przez Przeciwnika rozgrywki z Użytkownikiem
4. Dołączenie do pokoju gry Przeciwnika
5. Rozmieszczenie jednostek wojennych
6. Rozpoczęcie gry
7. Rozpoczęcie nowej rozgrywki z Przeciwnikiem

Aktorzy: Użytkownik, Przeciwnik

1. Wybranie z menu „Nowa Gra”
2. Utworzenie pokoju gry
3. Oczekiwanie na Przeciwnika
4. Akceptacja gry z Przeciwnikiem przez Użytkownika
5. Rozmieszczenie jednostek wojennych
6. Rozpoczęcie gry
7. Rozgrywka z przeciwnikiem

Aktorzy: Użytkownik, Przeciwnik

1. Atak pól Przeciwnika
2. Przyjmowanie strzałów od Przeciwnika
3. Wygrana lub przegrana
4. Poddanie rozgrywki

Aktorzy: Użytkownik, Przeciwnik

1. Wyrażenie chęci zakończenia wcześniej gry przez Użytkownika lub Przeciwnika
2. Akceptacja zakończenia wcześniej gry przez Użytkownika i Przeciwnika
3. Zakończenie rozgrywki