

Use case

- Use Case UC1: Yut
 - Scope: 윷놀이 게임
 - Level: User goal
 - Primary Actor : 플레이어
- Stakeholders and Interests:
 - Player: 윷을 굴려서 자신의 말을 원하는 방식으로 이동시키며, 자신의 말을 모두 완료 상태로 만들어 정상적으로 게임을 종료한다.
 - Other Players: 규칙에 따라 상대가 잡기/업기 기능을 사용할 수 있다.
- Preconditions:
 - 게임이 시작된 상태이며, 플레이어의 턴이 되어 있다.
 - 윷 던지기 버튼이 활성화되어 있다.
- Success Guarantee (Postconditions):
 - 윷 결과가 저장된다.
 - 플레이어가 선택한 말이 해당 결과만큼 이동한다.
 - 윷/모/잡기/업기 등의 상황이 나올 경우 한 번 더 던진 후, 그 결과가 시스템에 저장되어야 한다.
 - 현재 말의 위치가 업데이트된다.
- Main Success Scenario (Basic Flow):
 1. 플레이어는 윷 던지기 버튼(랜덤)을 클릭한다.
 2. 윷 결과(도, 개, 걸, 윷, 모, 뺑도)가 저장된다.
 - 2-1. 윷, 모가 나온 경우, 추가 턴이 주어진다.
 3. 플레이어는 이동시킬 말을 선택한다.
 4. 선택된 말을 윷 결과만큼 이동시킨다.
 5. 다음 턴으로 넘어가거나, 추가 턴이 있으면 해당 플레이어의 턴이 계속된다.
- Extensions (Alternative Flows):
 - 2a. 지정 윷 던지기를 선택한 경우:

1. 플레이어가 윷 종류를 직접 선택하므로, 테스트의 경우이다.
- 4a. 이동한 칸에 상대편 말이 있는 경우:
 1. 잡기 기능 수행 후, 상대편의 말은 대기 상태로 돌아간다.
 2. 상대방 말을 잡은 플레이어는 추가로 한 번 더 윷을 던질 수 있다.
- 4b. 이동한 칸에 같은 팀의 말이 있는 경우:
 1. 업기 기능 수행 후, 업은 말과 함께 업힌 말도 이제부터 함께 이동한다.
- 4c. 분기점에 도달할 경우:
 1. 그 상황에서의 shortest path로 경로를 변경한다.