유스 케이스 설명

* 윷 셈 규칙에 따라 말을 움직이는 윷놀이 게임을 구현한다.

선행 조건

* 플레이어의 수가 정해져 있다.
* 말의 수가 정해져 있다.

종료 조건

* 플레이어의 모든 말이 시작점으로 들어온다.

유스 케이스 설명

1. 윷놀이를 플레이할 유저와 말의 수를 정한다.
2. 게임을 시작한다.
3. 윷놀이 판을 생성한다.
4. 턴을 가지고 있는 플레이어는 윷을 던진다.

4-1. 윷이나 모가 나온 경우 4번을 다시 수행한다.

4-2. 뒷도, 도, 개, 걸이 나오면 5번으로 이동한다.

1. 말을 움직인다.

5-1. 움직인 위치에 자신의 말이 있을 경우 자신의 말을 업는다

5-2. 움직인 위치에 상대방의 말이 있을 경우 상대방의 말을 잡고 4번을 다시 수행한다.

5-3. 윷놀이 판의 시작점을 지난 말은 진행을 완료한다.

5-4. 뒷도가 나왔는데 말이 없다면 아무것도 하지 않는다.

1. 턴을 가지고 있는 플레이어가 가진 모든 말이 시작점으로 들어오면 승리한다.

6-1. 게임을 종료하고 1번으로 돌아간다.

6-2. 승리 조건을 만족하지 못하면 현재 플레이어는 다음 플레이어에게 턴을 넘기고 다음 턴까지 기다린다. 다음 플레이어는 4번으로 돌아가 수행한다.