

UC01	Przebieg tury
Aktorzy	Gracz
Warunki wstępne	-nastąpiła tura gracza
Przepływ główny	<ol style="list-style-type: none"> 1. System umożliwia graczowi ruch 2. Gracz wybiera, którym pionkiem chce się ruszyć 3. System pokazuje możliwe ruchy pionka 4. Gracz wybiera miejsce w które chce ruszyć pionka 5. System aktualizuje plansze i rozpoczyna turę kolejnego gracza
Przepływy alternatywne	*a Gracz wybiera opcję pominięcia tury *a1 System przechodzi do punktu 5 przepływu głównego 4a. Gracz wybiera przeskoczenie innego pionka 4a1. System aktualizuje plansze i przechodzi do punktu 3 Przepływu głównego
Warunki końcowe	-zmiana gracza wykonującego ruch
Wyjątki	- Koniec gry (przejście z kroku 4) System informuje kto wygrał i czeka na zamknięcie programu