|  |  |
| --- | --- |
| اختيار وضع اللعبة | **Use case name** |
| المستخدم | **Participating actor** |
| اختيار المستخدم لوضع اللعبة. | **Entry condition** |
| - تقديم خيارات للمستخدم.  - تسجيل الخيار المختار. | **Event flow** |
| وضع اللعبة المحدد | **Exit condition** |
|  | **Exceptional flow** |

|  |  |
| --- | --- |
| إدخال أسماء اللاعبين | **Use case name** |
| المستخدم | **Participating actor** |
| أسماء اللاعبين من قبل المستخدم | **Entry condition** |
| - تقديم حقول إدخال لأسماء اللاعبين  - تسجيل الأسماء المدخلة. | **Event flow** |
| أسماء اللاعبين المسجلة | **Exit condition** |
|  | **Exceptional flow** |

|  |  |
| --- | --- |
| التحقق من أسماء اللاعبين | **Use case name** |
| النظام | **Participating actor** |
| الأسماء المدخلة من قبل المستخدم | **Entry condition** |
| - التحقق من عدم كون الأسماء فارغة أو تحتوي على أرقام.  - عرض رسالة خطأ في حالة الإدخال غير الصالح. | **Event flow** |
| رسالة خطأ عند الحاجة | **Exit condition** |
|  | **Exceptional flow** |

|  |  |
| --- | --- |
| معالجة النقرات. | **Use case name** |
| النظام | **Participating actor** |
| نقرات المستخدم على الأزرار. | **Entry condition** |
| - التحقق من حالة الزر (هل تم استخدامه سابقًا).  - تحديث اللوحة بالرموز المناسبة. | **Event flow** |
| اللوحة محدثة بحالة اللعب | **Exit condition** |
|  | **Exceptional flow** |

|  |  |
| --- | --- |
| تحديث اللاعب | **Use case name** |
| النظام | **Participating actor** |
| حركة اللاعب. | **Entry condition** |
| يقوم بتغيير اللاعب الحالي بعد كل حركة.  يعرض من هو اللاعب الحالي  يجعل الكمبيوتر يقوم بتوليد حركة عشوائية عندما يكون دوره. | **Event flow** |
| اللاعب الحالي محدث | **Exit condition** |
|  | **Exceptional flow** |

|  |  |
| --- | --- |
| التحقق من الفائز | **Use case name** |
| المستخدم | **Participating actor** |
| حركة اللاعب | **Entry condition** |
| يتحقق من وجود فائز بعد كل حركة (3 في صف، عمود، أو قطر).تُميز الخلايا الفائزة بلون مختلف.يعرض رسالة توضح من هو الفائز عند انتهاء اللعبة.يعرض رسالة توضح إذا تم ملء جميع الأزرار دون فائز. | **Event flow** |
| رسالة فوز أو تعادل | **Exit condition** |
|  | **Exceptional flow** |

|  |  |
| --- | --- |
| توفير خيار اللعب مرة أخرى | **Use case name** |
| النظام | **Participating actor** |
| انهاء اللعبه | **Entry condition** |
| - تقديم الخيارات للمستخدم.  - تنفيذ الخيار المختار. | **Event flow** |
| إما بدء لعبة جديدة أو إغلاق التطبيق | **Exit condition** |
|  | **Exceptional flow** |