

---

## SETeam 5 - Use Case Model

---

### UseCase 1: Main Scenario (Play Game)

1. 플레이어 및 말 개수 설정
2. 게임 시작
3. 현재 차례인 사람이 윷을 던진다
  - 랜덤으로 윷을 던질 수 있다
  - 원하는 수로 윷을 던질 수 있다
4. 윷을 던져서 나온 수가 표시되면, 윷길 말을 선택한다
  - 윷길 말이 방향을 바꿀 수 있는 위치에 있다면, 방향을 바꿀 지 선택한다
5. 말을 선택하면 말이 나온 수만큼 움직인다
  - 이때 그 자리에 나의 말이 있다면, 업을 수 있다
  - 다른 사람의 말이 있다면, 잡을 수 있다
6. 말의 옮기기가 끝나면 차례를 넘기거나, 조건에 따라 다시 자신의 차례가 된다
  - 윷이나 모가 나온 경우, 다시 자신의 차례가 된다
  - 다른 사람의 말을 잡은 경우, 다시 자신의 차례가 된다
7. 4~7 을 반복한다.
8. 말이 출발 지점으로 돌아오면, 그 말은 끝난 것으로 처리한다
  - 업은 말이 있다면, 업힌 말들도 한꺼번에 끝난 것으로 처리한다
  - 모든 말을 가장 먼저 끝낸 사용자가 승리한다
9. 승리한 사용자가 생기면 게임을 끝낸다