|  |  |
| --- | --- |
| **Operation** | **GUI\_PlaySetting() : GUI\_PlaySetting** |
| **Cross References** | **Use Cases : Player and Horse Setting** |
| **Preconditions** | **플레이어 수와 말 수 선택 후 확인을 누름** |
| **Postconditions** | **GUI\_PlaySetting instance PS가 생성됨**  **PS내의 PSvalue[]가 Model과 View와 연관됨** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Operation** | **throwYut(), throwYut(num : Int) : Int** |
| **Cross References** | **Use Cases : Throw Yut** |
| **Preconditions** | **Click the throw button(Random or Select)** |
| **Postconditions** | **distance에 최종적으로 이동할 거리가 입력되고 반환됨**  **throwYut이면 랜덤으로 윷을 던져서 나온 거리 값이 구해짐**  **throwYut(num)은 view에서 받은 값으로 거리 값이 구해짐**  **distance는 Model과 GUI\_Frame에 연관됨** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Operation** | **moveHrs(hN : Int, distance : int, dirChange : boolean) : void** |
| **Cross References** | **Use Cases : Manage Horse** |
| **Preconditions** | **throwYut function** |
| **Postconditions** | **받은 값을 통해 gplayer[turn(현재턴)]의**  **hrr[hn]의 placeX와 placeY값이 변경됨** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Operation** | **endGame() : boolean** |
| **Cross References** | **Use Cases : Clear game** |
| **Preconditions** | **throwYut function** |
| **Postconditions** | **isEnd에 gplayer의 모든 hrr의 isEnd()비교 후 boolean값 입력 됨**  **isEnd값 반환** |