|  |  |
| --- | --- |
| 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 |