Use Case Model

UC1: Main Scenario (Play Game)

1. 플레이어 수를 결정
2. 말의 개수를 결정
3. 게임 시작
4. 현재 차례인 사람이 윷을 던진다

* 랜덤으로 윷을 던질 수 있다
* 원하는 수로 윷을 던질 수 있다

1. 윷을 던져서 나온 수가 표시되면, 옮길 말을 선택한다

* 옮길 말이 방향을 바꿀 수 있는 위치에 있다면, 방향을 바꿀 지 선택한다

1. 말을 선택하면 말이 나온 수 만큼 움직인다

* 이때 그 자리에 나의 말이 있다면, 업을 수 있다
* 다른 사람의 말이 있다면, 잡을 수 있다

1. 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

1. 4~7을 반복한다
2. 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

1. 승리한 사용자가 생기면 게임을 끝낸다