**Use case description**

Scope: 윷놀이 프로그램

Level: user goal

Primary actor: Player

Stakeholders and interests:

* Player: 주어진 규칙 아래에서 자신의 piece를 최대한 빠르게 goal-in시킨다.
* Manager: 정해진 인원수와 말의 개수를 가지고 공평하게 게임이 시작할 수 있도록 초기화한다.

Precondition: 윷놀이는 사전에 정해진 규칙만으로 진행된다. (플레이어는 명확하게 구분되고 검증된 존재이다).

Success guarantee(or post-condition): 한 플레이어의 말을 제외한 나머지 모든 플레이어의 말들은 goal-in되었고 완전히 goal-in한 플레이어 사이에는 rank가 정해졌다.

Main success scenario:

1. 관리자가 플레이어 수와 말의 수를 결정한다.
2. 윷을 던진다.
3. 던진 윷의 횟수만큼 말을 선택하여 움직인다.
4. 다시 자신의 차례가 올 때까지 기다린다.
5. 1~3을 자신의 모든 말이 goal in 할 때까지 반복한다.

Alternative flows:

1a. 윷이나 모가 나오면 한번 더 던진다.

2a. 출발점에서 빽도가 나오면 무시한다.

2b. 출발점의 한 칸 진행한 위치에서 빽도가 나오면 출발점으로 되돌아온다.

2c. 말이 분기점에 위치할 경우, 방향을 선택한다.

2d. 움직인 위치에 상대의 말이 있으면 말을 잡는다,

2e. 움직인 위치에 우리 팀의 말이 있으면 말을 업을 수 있다.

2f. 움직인 말이 결승점을 통과하면 goal-in한다.

3a. 상대방이 우리 팀의 말을 잡으면 말을 초기화한다.

3b. 자신을 제외한 모든 Player의 모든 말이 goal-in하면 게임에서 패배하고 종료한다.