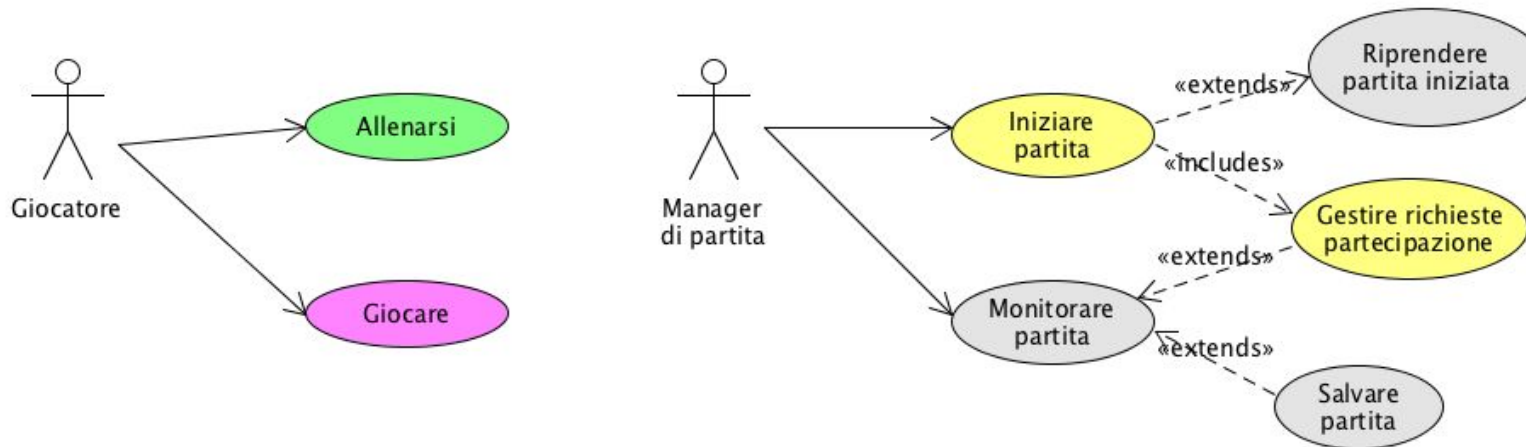


Diagramma dei Casi d'Uso

Diagramma dei casi d'uso



Priorità

(Ricordiamo che queste priorità sono assegnate secondo le esigenze didattiche e non secondo i criteri che si dovrebbero adottare normalmente! Infatti in un contesto reale la priorità più alta andrebbe presumibilmente a uno degli UC del giocatore, in modo da poter al tempo stesso iniziare a modellare i concetti rilevanti, e mostrare qualcosa di significativo al cliente.)

Priorità alta (Subset S#1, svolto "alla lavagna" in classe): Iniziare partita (e Gestire richieste di partecipazione, che è incluso)

Priorità medio-alta (Subset S#2, svolto dai team in classe e consegnato per le milestone): Allenarsi

Priorità media (Subset S#3, svolto in autonomia dai team e portato all'esame): Giocare

Priorità medio-bassa (...non verrà svolto): Monitorare partita, Salvare partita, Riprendere partita iniziata