

# Attori, Obiettivi & UC Brevi

## 1. Attori

**Attori principali/finali:** Giocatore, Manager di Partita

**Attori di supporto:** per il momento, non sembrano essercene

**Attori fuori scena:** potremmo considerare ad es. chi decide le regole del gioco (azienda che detiene il marchio)

## 2. Attori, Obiettivi & UC Brevi

Attore	Obiettivo	UC brevi
Giocatore	Allenarsi su un robodromo	Sceglie il robodromo su cui allenarsi. Programma il robot ed esegue il programma. Durante l'esecuzione può mettere in pausa o interrompere del tutto il programma. Se vuole può salvare quello che ha fatto e riprendere in un momento successivo →
	Giocare a RoboGP con altri giocatori	Entra nella partita e aspetta che venga avviata. Gioca una serie di manche secondo le regole del gioco fino a che la partita non termina. →
Manager di Partita	Creare e gestire una partita di RoboGP a cui anche altri possano partecipare	Sceglie le caratteristiche della partita e la crea, gestisce le richieste di partecipazione, avvia la partita. →
		Osserva lo stato della partita e decide eventualmente se escludere dei giocatori (ad esempio se sono inattivi da troppo tempo). Questa attività prosegue finché la partita finisce o lui stesso decide di interromperla. → Gestisce richieste di partecipazione a partita iniziata <sup>1</sup> . partecipazione Salva lo stato della partita e eventualmente la interrompe →

<sup>1</sup> Alla luce degli sviluppi successivi (vedi UC Diagram) si capisce che "Gestire richieste di partecipazione" è un caso d'uso più generale che avviene sia a partita iniziata (quando **estende** Monitorare partita) sia nel contesto della creazione della partita (quando è **incluso** in Iniziare partita)