

Informazioni generali

Nome caso d'uso: Giocare

Portata: Caso d'uso di sistema

Livello: Obiettivo utente

Attore primario: Giocatore

Parti Interessate: Giocatori

Pre-condizioni: Esiste una partita avviata

Garanzie di successo o post-condizioni: Uno o più giocatori hanno raggiunto le condizioni di vittoria della partita

Scenario principale di successo

#	Attore	Sistema
1	Invia una richiesta per unirsi ad una partita	Invia la richiesta e mostra la risposta del server.
2	Nel caso in cui sia stata accettata la richiesta di unirsi: riceve tante schede-istruzione quante ne servono per riempire il proprio pool, altrimenti termina	Assegna le schede istruzione al giocatore in base ai punti vita del robot.
3	Nel caso in cui il robot non sia spento programma il robot, altrimenti vai al passo 5	Mostra la sequenza delle schede istruzione scelte (cioè il programma).
4	Non predispone lo spegnimento del robot	-
4a.1	Imposta lo spegnimento del robot nella manche successiva	Spegnerà il robot nella manche successiva
5	Dichiara di aver terminato la programmazione	Mostra i giocatori che hanno terminato la programmazione. Quando tutti i giocatori tranne uno hanno terminato parte un conto alla rovescia (regole di business)
6	Osserva l'esecuzione della prossima sottofase	Mostra l'esecuzione della sottofase al giocatore (regole di business).

7	[il robot è stato danneggiato] Decide di non sacrificare un upgrade	-
7a.1	[Il robot è stato danneggiato] Decide di sacrificare un upgrade se ne ha la disponibilità	Rimuove l'upgrade sacrificato e previene un punto danno.
8	[Ha degli upgrade da attivare] Decide di non attivare un upgrade	-
8a.1	[Ha degli upgrade da attivare] Decide di attivare un upgrade	Attiva nella sottofase successiva l'upgrade scelto dal giocatore, qualora sia possibile utilizzarlo
9	Visualizza lo stato della partita alla fine della sottofase	Mostra al giocatore gli esiti della sottofase (danni subiti, salvataggio, riparazione, upgrade acquisiti, checkpoint)
10	[Esistono ulteriori sottofasi] Ritorna al passo 5. Se no prosegue.	-
11	Visualizza lo stato della partita a fine manche	Applica gli effetti di riparazione e upgrade, mostrandoli al giocatore e resetta i registri che non sono bloccati (regole di business)
12	[Le condizione di fine partita non sono state raggiunte] Ritorna al passo 1. Se no prosegue.	-
13	Visualizza la classifica	Mostra la classifica al giocatore

Diagramma delle attività

— principale
— alternativo

