

Informazioni generali

Nome caso d'uso: Allenarsi

Portata: Caso d'uso di sistema

Livello: Obiettivo utente

Attore primario: Giocatore

Parti Interessate: Giocatore

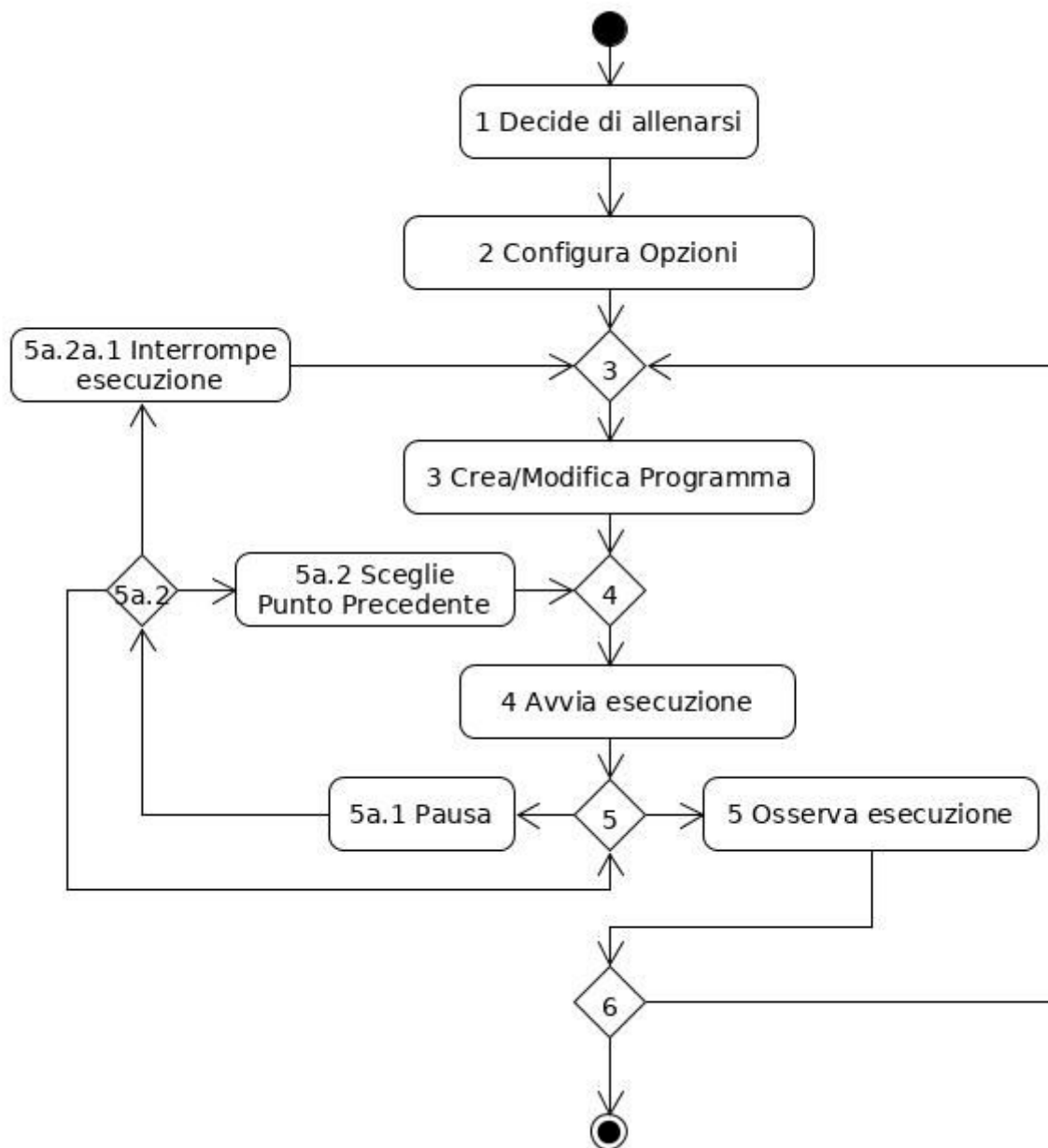
Pre-condizioni: Nessuna

Garanzie di successo o post-condizioni: Il giocatore si è allenato

Scenario principale di successo

#	Attore	Sistema
1	Decide di allenarsi	Richiede le caratteristiche dell'allenamento.
2	Configura Opzioni (scelta robodromo, posizione di partenza)	Mostra al giocatore le informazioni sull'allenamento configurato.
3	Crea/modifica il programma (senza limitazioni)	Mostra la sequenza delle schede istruzione scelte (cioè il programma) con le modifiche apportate.
4	Avvia Esecuzione (conferma il programma mostrato)	Richiede conferma del programma mostrato e ne impedisce ulteriori modifiche.
5	Osserva esecuzione	Mostra l'esecuzione (movimenti del robot seguiti da quelli degli elementi del robodromo).
6	Sceglie di tornare indietro e impostare un nuovo programma	Torna al passo 3 - Permette di scrivere un nuovo programma (il programma precedente non è più disponibile).

Diagramma delle attività



Estensione 5a

Passi coinvolti dello scenario principale: 5 ➡ 4

#	Attore	Sistema
5a.1	Il giocatore mette in pausa l'esecuzione	Mette in pausa l'esecuzione e mostra le opzioni disponibili.
5a.2	Sceglie di ripristinare l'esecuzione a uno stato precedente	Ripristina l'esecuzione al punto precedente scelto.
5a.3	Esce dalla pausa e ritorna all'esecuzione	Torna al passo 5 - Ripristina l'esecuzione dal punto in cui era stata messa in pausa.

Estensione 5a.2a

Passi coinvolti dello scenario principale: 5a2a➡6

#	Attore	Sistema
5a.2a.1	Il giocatore interrompe l'esecuzione	Ferma definitivamente l'esecuzione.