

Iniziare partita

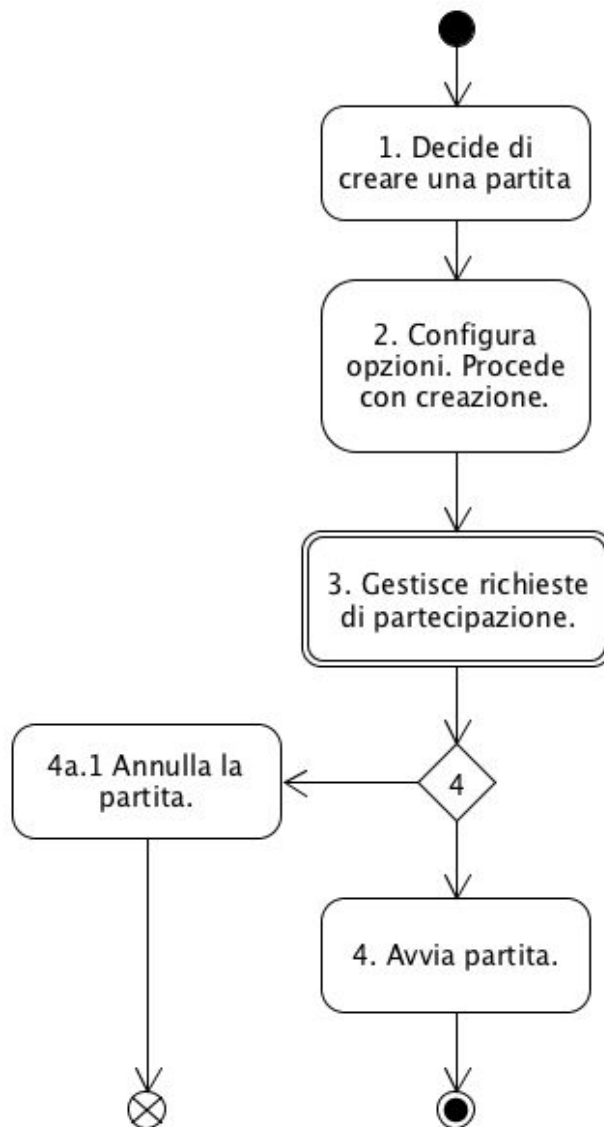
Informazioni generali

Nome caso d'uso: Iniziare partita
Portata: caso d'uso di sistema
Livello: obiettivo utente
Attore primario: Manager di partita
Parti Interessate: Giocatori
Include: Gestire richieste di partecipazione
Precondizioni: Nessuna
Garanzie di successo o post-condizioni: Partita con giocatori assegnati, avviata, all'inizio della sua prima manche

Scenario principale di successo

#	Attore	Sistema
1	Decide di creare una partita	Richiede le caratteristiche della partita
2	Fornisce le caratteristiche della partita (robodromo, numero massimo di giocatori, numero di robot controllati da ciascun giocatore, condizioni di fine partita, dotazione iniziale upgrade) e procede con la creazione	Mostra al manager le informazioni sulla partita creata, mette a disposizione la partita/server ad altri potenziali giocatori.
3	Gestisce le richieste di partecipazione (si veda relativo UC)	
4	Avvia la partita	Mostra al manager le informazioni sulla partita avviata. Comunica ai partecipanti l'inizio della partita.

Diagramma delle attività



Estensione 4a

Passi coinvolti dello scenario principale: 4

#	Attore	Sistema
4a.1	Annulla la partita.	Rifiuta la partecipazione ai richiedenti in attesa, e comunica ai partecipanti già accettati l’annullamento della partita.

Eccezioni

#	Eccezione	Effetto
2	La creazione della partita fallisce	Torna al passo 2 (riprova) o esce
4	L’avvio della partita fallisce	Torna al passo 4 (avvia partita oppure annulla partita)