GIOCO DADI

Modello dei Casi d’uso

Versione 1.0

Realizzata da Luigi Cannas Aghedu

Gruppo2

28/03/2019

Storia delle revisioni

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autori** |
| 28/03/2019 | 1.0 | Creazione dettaglio caso d’uso | Luigi Cannas Aghedu |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[Questa template può essere utilizzata per la documentazione del modello dei casi d’uso di un sistema.

Il modello può contenere, a seconda delle specifiche esigenze, la specifica testuale dei casi d’uso ed eventuali diagrammi.

Può, inoltre, essere organizzato in modi diversi. In particolare può essere opportuno, nel caso in cui siano stati definiti casi d’uso riferibili ad ambiti diversi (sistema completo o sottosistemi; sistema a livello business, o a livello del solo sistema software), raggruppare i casi d’uso per l’ambito a cui si riferiscono.]

4001: Definizione di round

# **Informazioni di base**

|  |  |
| --- | --- |
| **Obiettivo:** | L’utente gioca almeno un round |
| **Ambito (del sistema di riferimento):** | Gioco |
| **Livello (del caso d’uso):** | Funzione primaria |
| **Pre-Condizioni:** | L’utente deve aver effettuato un log-in e aver visionato la pubblicità a schermo intero |
| **Post-Condizioni per Successo:** | L’utente ha lanciato 5 volte i dadi per completare un round |
| **Post-Condizioni per Fallimento:** | L’utente non riesce a finire un round |
| **Attore primario:** | L’utente |
| **Evento scatenante:** | L’utente inizia a giocare |
| **Estende il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |
| **Specializza il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |

# **Scenario Base**

[Descrizione della sequenza dei passi che vanno dall’evento scatenante alla conclusione per successo del caso d’uso, senza prendere in considerazione complicazioni, eccezioni, errori. Per ogni passo va indicato il soggetto che effettua l’azione (saranno tutti gli attori che partecipano al caso d’uso, ed il sistema) e l’azione effettuata.

Ogni passo può comprendere:

* un riferimento di inclusione ad un altro caso d’uso (<<include>> Id e nome del caso d’uso incluso)
* un punto di estensione a cui potranno agganciarsi altri casi d’uso (va specificato il nome del punto di estensione)

Se questo caso d’uso costituisce un’estensione ad altro caso d’uso, il primo passo deve descrivere la condizione per l’attivazione. I passi successivi verranno effettuati solo se la condizione viene verificata.]

|  |  |
| --- | --- |
| **Passo** | **Descrizione del passo** |
| 1 | L’utente inizia a giocare lanciando i dadi |
| 2 | L’utente ha effettuato 5 lanci di dadi e ha concluso il round |
| 3 | L’utente ha giocato per 10 round |
| 4 | L’utente dopo il decimo round giocato di fila viene ricaricato di un round ogni 30 minuti di inattività fino a raggiungere un cumulo massimo di 10 round |
| 5 | Il sistema dopo le ore 00:00 ricarica il giocatore fino a raggiungere il numero di 10 round |

# **Varianti**

[Elenco di tutte le possibili varianti ai passi dello scenario base. Per ogni variante deve essere indicata la condizione che la provoca, e la sequenza di passi da compiere per il trattamento del caso particolare, che potrà concludersi con un ricongiungimento allo scenario base di successo, oppure con il termine del caso d’uso per errore. Ogni variante va indicata con il numero del passo dello scenario base a cui si riferisce, seguito da una lettera. Ad esempio la prima variante al passo 3 verrà indicata con 3a.]

|  |  |
| --- | --- |
| **Passo** | **Descrizione del passo** |
| 2a | L’utente interrompe il round effettuando un numero di lanci inferiore a 5 premendo il tasto esci |
| 2a-1 | L’utente visualizza il messaggio “vuoi concludere qui il round? SI - NO” |
| 2a-1-1 | L’utente clicca su SI ed esce dal gioco ritornando alla schermata principale, il round è concluso |
| 2a-1-2 | L’utente clicca su NO e riprende il gioco da dove si era interrotto |
| 2b | L’utente chiude il programma durante il round |
| 2b-1 | L’utente riapre il programma e la partita riprende da dove era stata interrotta |
| 2c | Il gioco si arresta in modo anomalo durante il round |
| 2c-1 | Il round si considera concluso e il punteggio del medesimo non salvato. |
| 2d | L’utente ha effettuato un tiro con un punteggio che porta un bonus e ha diritto a un tiro aggiuntivo |
| 2e | L’utente può ricaricare un round pagando con la moneta interna |
| 3a | L’utente ha giocato un numero di round inferiore a 10 |
| 3a-1 | Ogni 30 minuti di inattività viene ricaricato di un round fino a raggiungere un massimo di 10 round |
| 4a | L’utente può ricaricarsi di un round senza aspettare i 30 minuti visionando una pubblicità per 30 secondi. |
| 4a-1 | L’utente visualizza in alto sullo schermo un timer che mostra il tempo mancante per la ricarica del round |

# **Requisiti aggiuntivi**

[Elenco dei requisiti aggiuntivi, significativi per questo caso d’uso, che dovranno essere considerati nelle attività di progettazione, implementazione e test.]

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Requisito** | **Descrizione** |
| 01 | Esistenza di una moneta interna e quantificazione del suo valore all’interno del sistema |
| 02 | Un contatore che tenga conto del tempo mancante per la ricarica del round |
| 03 | Un sistema di log che registri quello che avviene durante un round |

# **Altre informazioni**

[Informazioni opzionali che possono fornire elementi ulteriori per la comprensione del caso d’uso.]

|  |  |
| --- | --- |
| **Pianificazione:** | Versione 1.0 |
| **Priorità:** | Molto alta |
| **Frequenza:** | Almeno 5 volte al giorno |
| **Caso d’uso Superordinato:** |  |
| **Casi d’uso Subordinati:** | UC\_4004: Gioca – Score per round |
| **Modalità di comunicazione con l’attore primario:** | L’utente comunica con il programma attraverso un interfaccia grafica intuitiva e semplice |
| **Altri Attori coinvolti:** |  |
| **Modalità di comunicazione con gli altri attori:** |  |

# **Problemi aperti**

[Elenco dei problemi non ancora risolti relativi a questo caso d’uso. ]

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Problema** | **Descrizione** |
| <Id problema> | <Descrizione del problema da risolvere> |
|  |  |