Gioco Dadi

Modello dei Casi d’uso

Versione 1.0 e successive

Realizzata da Stefano Schintu

Organizzazione IERFOP Sassari

28/03/2019

Storia delle revisioni

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versione** | **Descrizione** | **Autori** |
| 28/03/2019 | 1.0 | Creazione dettaglio caso d’uso: “livelli”. | Stefano Schintu (gruppo 3) |
| 29/03/2019 | 1.1 | Aggiunte e modifiche | Stefano Schintu(gruppo 3) |
| 29/03/2019 | 1.2 | Aggiunte e modifiche | Stefano Schintu(gruppo 3) |
|  |  |  |  |

[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.]

UC\_7002: Livelli:Calcolo

# **Informazioni di base**

|  |  |
| --- | --- |
| **Obiettivo:** | Far conoscere al giocatore il suo risultato e la sua posizione nel gioco. |
| **Ambito (del sistema di riferimento):** | Applicazione |
| **Livello (del caso d’uso):** | Funzione primaria |
| **Pre-Condizioni:** | L’utente è iscritto, ha accumulato partite giocate e ha avuto bonus durante il suo gioco. |
| **Post-Condizioni per Successo:** |  |
| **Post-Condizioni per Fallimento:** | L’utente non completa la partita oppure l’utente non loggato non ha accesso ai livelli. |
| **Attore primario:** | Utente loggato.(l’utente non loggato non ha accesso ai livelli) |
| **Evento scatenante:** | Partita portata a termine. |
| **Estende il caso d’uso** (opzionale)**:** | Livelli collegati a caso d’uso remunerazione |
| **Specializza il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |

# **Scenario Base**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | L’utente termina la partita |
| 2 | Il sistema propone subito la partita e segnala se l’utente è vicino ad un record in modo da incentivare il continuo della partita. |
| 3 | Il giocatore decide di non continuare la partita |
| 4 | Il sistema calcola un livello (o un aggiornamento del precedente) in base ai bonus ottenuti,  in base al tempo di gioco,  in base ai tiri fatti  e in base al livello ottenuto nelle giocate precedenti. |
|  |  |
| 5 | Il sistema mostra il livello raggiunto (insieme alla posizione in classifica al giocatore.) |
| 5 | Il sistema propone una serie di obiettivi (livelli) raggiungibili. |
| 6 | Se si ha avuto accesso ad un livello superiore, il sistema ne propone la condivisione su un social in cambio di un incentivo (Es :un tiro extra?) |
|  |  |
|  |  |

# **Varianti**

|  |  |
| --- | --- |
| 1a | L’utente non termina la partita, abbandona il gioco. Dopo un periodo senza comandi, il gioco annulla l’ultima partita non modificando i livelli raggiunti precedentemente dal giocatore. |
| 1b | Il sistema segnala in tempo reale bonus ottenuti o record raggiunti o vantaggi ottenuti. |
| 2 | L’utente continua con la partita e prosegue nel suo punteggio. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# **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** |
| <Id requisito> | <Descrizione del requisito> |
|  |  |

# **Altre informazioni**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Pianificazione:** | 28/03/2019 |
| **Priorità:** | Media priorità |
| **Frequenza:** | Ogni partita |
| **Caso d’uso Superordinato:** | <Eventuale caso d’uso di livello superiore, la cui descrizione comprende, a livello più sintetico, questo caso d’uso> |
| **Casi d’uso Subordinati:** | < Eventuali casi d’uso di livello inferiore, la cui descrizione è compresa, a livello più sintetico, in quella di questo caso d’uso> |
| **Modalità di comunicazione con l’attore primario:** | Schermo, tastiera, internet |
| **Altri Attori coinvolti:** |  |
| **Modalità di comunicazione con gli altri attori:** | <Specifica delle modalità di interazione> |

# **Problemi aperti**

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Pre-Condizioni:** | Il conto corrente non deve ancora esistere; gli intestatari del conto devono essere già censiti |
| **Post-Condizioni per Successo:** | Il conto corrente deve essere aperto, con riferimento ad intestatari censiti in anagrafica |
| **Post-Condizioni per Fallimento:** | Il conto corrente non deve esistere |
| **Attore primario:** | Addetto conti correnti |
| **Evento scatenante:** | Il cliente bancario ha richiesto di aprire un conto |
| **Estende il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |
| **Specializza il caso d’uso** (opzionale)**:** |  |

# **Scenario Base**

|  |  |
| --- | --- |
| **Passo** | **Descrizione del passo** |
| 1 | L’addetto richiama la transazione di inserimento nuovo conto |
| 2 | Il sistema propone una videata che richiede i codici cliente degli intestatari del conto |
| 3 | L’addetto fornisce i codici degli intestatari |
| 4 | Il sistema visualizza le anagrafiche corrispondenti, e richiede le condizioni da applicare al conto |
| 5 | L’addetto specifica le condizioni del conto (standard, legate a convenzione, derogate) e chiede l’inserimento |
| 6 | Il sistema stampa il contratto con il numero assegnato al conto |

# **Varianti**

|  |  |
| --- | --- |
| **Passo** | **Descrizione del passo** |
| 3a | Se l’addetto non conosce i codici |
| 3a.1 | L’addetto richiama la transazione di ricerca anagrafica (<<include>> UC14 Ricercare anagrafica) |
| 4a | Se il sistema non riconosce un codice cliente, o se fornisce in risposta una anagrafica imprevista |
| 4a.1 | L’addetto può correggere il codice cliente, o terminare il caso d’uso annullando l’inserimento |
| 5a | Se l’addetto non conosce la convenzione da associare al conto per definire le condizioni |
| 5a.1 | L’addetto richiama la transazione di ricerca convenzione (<<include>> UC21 Ricercare convenzione) |

# **Requisiti aggiuntivi**

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Requisito** | **Descrizione** |
| 16 | La transazione di apertura di un conto corrente deve essere effettuabile solo in presenza di un collegamento con l’elaboratore centrale della banca |

# **Altre informazioni**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pianificazione:** | release 1.0 |
| **Priorità:** | Molto alta |
| **Frequenza:** | per le filiali principali, circa 10 aperture al giorno |
| **Caso d’uso Superordinato:** | UC5 – Aprire un conto corrente |
| **Casi d’uso Subordinati:** |  |
| **Modalità di comunicazione con l’attore primario:** | L’interazione tra l’addetto conti correnti e il sistema avviene mediante l’ambiente di presentation del sistema sportello |
| **Altri Attori coinvolti:** |  |
| **Modalità di comunicazione con gli altri attori:** |  |

# **Problemi aperti**

|  |  |
| --- | --- |
| **ID Problema** | **Descrizione** |
| 1 | Come si conclude il caso d’uso se manca il collegamento con l’elaboratore centrale? |