|  |
| --- |
| Caso d’uso: **AVVIA GIOCO** |
| **ID:** Avvia Gioco |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato l’eseguibile |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia con l’avvio dell’eseguibile e la fine del caricamento iniziale 2. Apparirà nella schermata un pulsante per avviare il gioco 3. Dopo aver premuto sul pulsante il gioco si avvierà |
| **Postcondizioni:**   1. Il gioco ha inizio e si potrà proseguire con la scelta dei personaggi e tutti i particolari   vari presenti |

|  |
| --- |
| Caso d’uso: **CHIUDI GIOCO** |
| **ID:** Chiudi Gioco |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia con il premere sul pulsante che permette la chiusura del gioco 2. Una volta premuto il pulsante il gioco verrà terminato |
| **Postcondizioni:**   1. Il gioco viene terminato e l’eseguibile chiuso |

|  |
| --- |
| Caso d’uso: **CREA PERSONAGGIO** |
| **ID:** Crea Personaggio |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere nella schermata principale |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia con il premere sul pulsante che permette la creazione del personaggio 2. Viene aperta una finestra in cui è possibile creare il proprio personaggio 3. Vengono inseriti i dati del personaggio 4. Viene creato il personaggio e si dà la conferma |
| **Postcondizioni:**   1. Il giocatore avrà creato ed avrà a disposizione il proprio personaggio |

|  |
| --- |
| Caso d’uso: **VEDI STATISTICHE** |
| **ID:** Vedi Statistiche |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Aver creato il proprio personaggio |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia con il premere sul pulsante che mostra le statistiche del personaggio 2. Viene aperta una finestra in cui è possibile visualizzare le statistiche del personaggio |
| **Postcondizioni:**   1. Chiusura della pagina di visualizzazione delle statistiche |

|  |
| --- |
| Caso d’uso: **CAMBIA EQUIPAGGIAMENTO** |
| **ID:** Cambia Equipaggiamento |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Aver creato il proprio personaggio 3. Essere nella pagina di visualizzazione delle statistiche del proprio personaggio |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante che cambia equipaggiamento al personaggio 2. Viene aperta una finestra in cui è possibile cambiare equipaggiamento al personaggio 3. Viene modificato l’equipaggiamento e vengono salvate le modifiche apportate |
| **Postcondizioni:**   1. Il personaggio può trovarsi con un equipaggiamento differente |

|  |
| --- |
| Caso d’uso: **APRI INVENTARIO** |
| **ID:** Apri Inventario |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere nella schermata principale o nella pagina di statistiche del personaggio |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante per aprire l’inventario 2. Viene aperta una finestra in cui è possibile consultare l’inventario |
| **Postcondizioni:**   1. Visualizzazione dell’equipaggiamento a disposizione |

|  |
| --- |
| CASO D’USO: **APRI NEGOZIO** |
| **ID:** Apri Negozio |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere nella schermata principale o in quella dell’inventario |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante per aprire il negozio 2. Viene aperta una finestra in cui è possibile consultare il negozio |
| **Postcondizioni:**   1. Si ha la possibilità di acquistare alcuni oggetti presenti nel negozio |

|  |
| --- |
| CASO D’USO: **AQUISTA** |
| **ID:** Aquista |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere nella schermata del negozio |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante per aprire il negozio 2. Viene aperta una finestra in cui è possibile visualizzare l’oggetto selezionato da acquistare 3. È possibile acquistare o annullare l’acquisto degli oggetti |
| **Postcondizioni:**   1. Puoi ritrovarti con i vari equipaggiamenti nuovi appena acquistati |

|  |
| --- |
| CASO D’USO: **BATTAGLIA** |
| **ID:** Battaglia |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere nella schermata principale 3. Aver creato il proprio personaggio |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante per avviare la battaglia 2. Una volta avviata la battaglia lo scontro avrà inizio 3. Finito lo scontro verrà decretato l’eventuale vincitore |
| **Postcondizioni:**   1. Finito lo scontro verrà decretato l’eventuale vincitore e si potrà scegliere se rigiocare |

|  |
| --- |
| CASO D’USO: **PASSA** |
| **ID:** Passa |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere in battaglia |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante per passare il turno 2. Una volta saltato il turno sarà la volta dell’avversario |
| **Postcondizioni:**   1. Una volta saltato il turno sarà la volta dell’avversario che a sua volta sceglierà una mossa |

|  |
| --- |
| CASO D’USO: **ATTACCA** |
| **ID:** Attacca |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere in battaglia |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante per attaccare 2. Una volta selezionato si potrà eseguire un attacco nei confronti dell’avversario |
| **Postcondizioni:**   1. Al termine dell’attacco si calcoleranno i danni effettivi e si proseguirà con lo scontro |

|  |
| --- |
| CASO D’USO: **USA DISIMPEGNO** |
| **ID:** Usa Disimpegno |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere in battaglia |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante per utilizzare il disimpegno 2. Una volta selezionato si potrà usufruire del disimpegno |
| **Postcondizioni:**   1. È possibile schivare un attacco se si verificano eventuali condizioni |

|  |
| --- |
| CASO D’USO: **USA ABILITÀ** |
| **ID:** Usa Abilità |
| **Attori:** Giocatore |
| **Precondizioni:**   1. Aver avviato il gioco 2. Essere in battaglia |
| **Sequenza degli eventi:**   1. Il caso d’uso inizia col premere sul pulsante per utilizzare l’abilità 2. Una volta selezionato si potrà utilizzare l’abilità desiderata |
| **Postcondizioni:**   1. Una volta utilizzata l’abilità si proseguirà con lo scontro |