

Internal Steps

Name: Join lobby

1. Il **Giocatore** accede al proprio account nell'applicazione.
2. Il **Sistema** mostra l'opzione per accedere alla lobby.
3. Il **Giocatore** seleziona l'opzione "Join Lobby".
4. Il **Sistema** controlla che il giocatore fa parte di una lobby attiva.
5. Il **Sistema** richiede l'inserimento dell'ID della lobby.
6. Il **Giocatore** inserisce l'ID della lobby.
7. Il **Sistema** verifica la validità dell'ID della lobby.
8. L'ID è valido, il **Sistema** aggiunge il Giocatore alla lobby e conferma l'accesso con un messaggio di successo.
9. Il **Giocatore** visualizza i partecipanti e può comunicare con loro o aspettare l'inizio della sessione.

Estensioni:

- 6a. L'ID della lobby è errato o scaduto, il **Sistema** notifica al Giocatore che non può accedere e suggerisce di riprovare.
- 7a. La lobby è piena, il **Sistema** notifica al Giocatore che non ci sono posti disponibili e termina il caso d'uso.
- 8a. Il giocatore fa parte di una lobby attiva, il **Sistema** notifica al giocatore che già fa parte di una lobby

Name: Create Character Sheet

1. Il **Giocatore** accede alla lobby.
2. Il **Sistema** controlla se ha già una scheda esistente per la lobby corrente
3. Il **Sistema** mostra l'opzione per creare una nuova scheda personaggio.
4. Il **Giocatore** seleziona "Create Character Sheet".
5. Il **Sistema** presenta un modulo vuoto per la creazione del personaggio, con campi per nome, razza, classe, attributi.
6. Il **Giocatore** inserisce i dati richiesti.
7. Il **Sistema** verifica che tutti i campi obbligatori siano stati completati.
8. I dati sono corretti, il **Giocatore** conferma la scheda.
9. Il **Sistema** salva la nuova scheda personaggio e notifica al Giocatore il successo dell'operazione.

Estensioni:

- 2a. Il **giocatore** ha già una scheda per la lobby corrente, termina caso d'uso
- 6a. Mancano informazioni obbligatorie, il **Sistema** evidenzia i campi mancanti e chiede al Giocatore di completare la scheda.
- 8a. Se il salvataggio della scheda fallisce per problemi di connessione, il **Sistema** notifica al Giocatore l'errore e suggerisce di riprovare più tardi.