Allenarsi

# Informazioni generali

**Nome caso d’uso**: Allenarsi

**Portata:** caso d’uso di sistema

**Livello:** obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti Interessate:** Giocatore

**Include:** ...

**Precondizioni:** Nessuna

**Garanzie di successo o post-condizioni:** …

# Scenario principale di successo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema |
| 1 | Decide di allenarsi e sceglie il robodromo. | Entra in modalità allenamento e fornisce il robodromo. |
| 2 | Scrive un programma, costruito mettendo in sequenza le istruzioni base presenti sulle schede-istruzione. | Mostra al giocatore la sequenza di istruzioni. |
| 3 | Sceglie liberamente da quale posizione far partire il robot e in quale direzione deve essere inizialmente voltato. | Mostra la posizione e la rotazione del robot. |
| 4 | Esegue il programma. | Mostra i movimenti del robot. |
| 5 | Alla fine dell’esecuzione, se vuole può tornare al passo 2 oppure uscire dalla modalità d’allenamento. |  |

# 

# 

# Diagramma delle attività

# 

# 

# Estensione 5a

**Passi coinvolti dello scenario principale: 5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema |
| 5a.1 | Mette in pausa l’esecuzione. | Ferma il movimento del robot. |
| 5a.2 | Torna a un punto precedente dell’esecuzione  e quindi torna al punto 4. | Riporta il robot allo stato precedente. |
| **5a.2a.1** | Interrompe l’esecuzione e torna al punto 2 | Riporta il robot al punto di partenza. |