Eseguire programma

# Informazioni generali

**Nome caso d’uso**: Eseguire programma

**Portata:** caso d’uso di sistema

**Livello:** obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti Interessate:** Giocatore

**Include:** ...

**Precondizioni:** Giocatore entrato in partita e scritto programma.

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

# Scenario principale di successo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema |
| 1 | Osserva le schede dei registri R dei robots. | Mostra le schede dei registri R di tutti. |
| 2 | Osserva i movimenti dei robots. | Mostra i movimenti dei robots. |
| 3 | Osserva l’attivazione degli elementi del robodromo. | Attiva gli elementi del robodromo e mostra i movimenti dei robots in base agli elementi del robodromo attivati. |
| 4 | Osserva l’attivazione dei laser e delle armi. | Attiva i laser e le armi e scala i punti vita. |
| 5 | Osserva l’attivazione dei Checkpoint e dei punti Riparazione (o Upgrade&Riparazione) . | Salva le posizioni dei robots o restituisce un punto vita (nel caso dei Upgrade&Riparazione fornisce al robot anche un Upgrade scelto a caso). |

# 

# Diagramma delle attività

# 

# 

# Estensione 1a

**Passi coinvolti dello scenario principale:** 4

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema |
| 1a.1 | Spegne il robot. | Mostra il robot spento. |