Giocare

# Informazioni generali

**Nome caso d’uso**: Giocare

**Portata:** caso d’uso di sistema

**Livello:** obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti Interessate:** Giocatore

**Include:** ...

**Precondizioni:** Partita creata

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

# Scenario principale di successo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema |
| 1 | Entra nella partita e aspetta che venga avviata. | Mostra il robot nel robodromo. |
| 2 | Riceve le schede istruzione. | Assegna casualmente le schede istruzione. |
| 3 | Programma il robot. (vedi Uc dettagliato) | Mostra al giocatore la sequenza di istruzioni. |
| 4 | Esegue il programma. | Mostra i movimenti dei robot e attiva gli elementi del robodromo. |
| 5 | Torna al punto 2 o decide di ritirarsi. |  |
| 6 | Esce dalla partita quando termina. |  |

# 

# Diagramma delle attività

# 

# 

# Estensione 5a

**Passi coinvolti dello scenario principale:** 4

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema |
| 5a.1 |  | Ferma l’esecuzione delle istruzioni |
| 5a.2 | Torna a un punto precedente dell’esecuzione  e quindi torna al punto 4. |  |
| 5a.2a.1 | Interrompe l’esecuzione e torna al punto 2 |  |