Programmare

# Informazioni generali

**Nome caso d’uso**: Programmare

**Portata:** caso d’uso di sistema

**Livello:** obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti Interessate:** Giocatore

**Include:** ...

**Precondizioni:** Giocatore entrato in partita

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

# Scenario principale di successo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema |
| 1 | Sceglie le schede-istruzione. | Mostra le schede scelte. |
| 2 | Inserisce le schede nei registri. | Mostra l’inserimento delle schede . |
| 3 | Dichiara la fine della programmazione | Attende che tutti i giocatori finiscano. |

# 

# Diagramma delle attività

# 

# 

# Estensione 3a

**Passi coinvolti dello scenario principale: 3**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema |
| 3a.1 | Non ha più la possibilità di inserire le schede nei registri. | Alla scadenza dei 30 secondi timer blocca la possibilità del giocatore di poter riempire le schede e le riempie in modo casuale. |