

Use Case ID 02: Crea Round

| General Characteristics | |
|-------------------------|--|
| Primary Actor | Game Engine |
| Secondary Actors | Nessuno |
| Preconditions | Deve esistere almeno uno storico partita a cui assegnare il Round |
| Success Post Condition | Il nuovo Round e i dati ad esso associati sono salvati nello Storico Partita |
| Failed Post Condition | Non è stato possibile salvare il nuovo Round nello Storico Partita |

| Main Success Scenario | |
|-----------------------|---|
| Step | Action |
| 1 | Il caso d'uso inizia quando il Game Engine vuole registrare un Round all'interno di uno Storico Partita |
| 2 | Il Game Engine fornisce l'ID dello Storico Partita in cui registrare il Round |
| 3 | Il Game Engine fornisce l'ID del Giocatore associato allo Storico Partita |
| 4 | Il Game Engine fornisce i risultati del Giocatore e del Robot |
| 5 | Il Game Engine viene notificato che il salvataggio è andato a buon fine |
| 6 | Al Game Engine viene restituito l'ID del Round appena salvato |

| Extension Scenario | |
|--------------------|---|
| Step | Branching Action |
| | *a. Il Game Engine fornisce dati di input non validi: |
| 2a | Non è possibile registrare il Round nello Storico Partita fornito ed il fallimento del salvataggio viene notificato al Game Engine; |
| 3a | Non è possibile registrare il Round nello Storico Partita fornito ed il fallimento del salvataggio viene notificato al Game Engine; |
| 4a | Il Round viene creato con successo ma viene notificato al Game Engine la presenza di dati non validi; |
| | *b. Il Game Engine fornisce dati in input nulli: |

| | |
|----|--|
| 4b | Il Round viene creato con successo ma viene notificato al Game Engine la presenza di dati nulli; |
|----|--|

| Related Informations | |
|-------------------------|---|
| Frequency | Alta |
| Concurrency | Potrebbero esserci chiamate concorrenti del caso d'uso |
| Superordinate Use Cases | ID 01: Crea Partita |
| Open Issues | <ol style="list-style-type: none"> 1. In caso di partita multigiocatore viene creata un'istanza del caso d'uso per ogni giocatore partecipante o il Game Engine fornisce gli ID di tutti i giocatori alla stessa istanza? 2. I Dati da salvare all'interno del Round potrebbero variare |
| Due Date | 08/05/2023 |