

## Use Case ID 01: Crea Partita

General Characteristics	
Primary Actor	Game Engine
Secondary Actors	Nessuno
Preconditions	Nessuna
Success Post Condition	Viene creato uno Storico Partita
Failed Post Condition	Non è stato possibile creare uno Storico Partita

Main Success Scenario	
Step	Action
1	Il caso d'uso inizia quando il Game Engine vuole creare uno Storico Partita
2	Il Game Engine fornisce l'ID del Giocatore
3	Il Game Engine fornisce le informazioni relative allo Storico Partita da creare
4	Il Game Engine viene notificato che la creazione è andata a buon fine
5	Al Game Engine viene restituito l'ID dello Storico Partita appena creato

Extension Scenario	
Step	Branching Action
	*a. Il Game Engine fornisce dati di input non validi:
2a	Non è possibile creare lo Storico Partita ed il fallimento della creazione viene notificato al Game Engine;
3a	Lo Storico Partita 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:
3b	Lo Storico Partita viene creato con successo ma viene notificato al Game Engine la presenza di dati nulli;

<b>Related Informations</b>	
<b>Frequency</b>	Alta
<b>Concurrency</b>	Potrebbero esserci chiamate concorrenti del caso d'uso
<b>Superordinate Use Cases</b>	Nessuno
<b>Open Issues</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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?</li> <li>2. I Dati da salvare all'interno dello Storico Partita potrebbero variare</li> </ol>
<b>Due Date</b>	08/05/2023