**Sommario**

[CASI D’USO 2](#_Toc8223969)

[Titolo: Apertura dell’applicazione 2](#_Toc8223970)

[Titolo: Inizio della partita 2](#_Toc8223971)

[Titolo: Movimento del serpente sugli assi con cattura di mele 3](#_Toc8223972)

[Titolo: Morte e Respawn del serpente 3](#_Toc8223973)

[Titolo: Chiusura dell’applicazione 3](#_Toc8223974)

## CASI D’USO

## **Titolo: Apertura dell’applicazione** Attori Principali: Utente Prerequisiti: Avere l’applicazione sul proprio computer Racconto:

1. L’utente clicca sull’icona dell’applicazione;
2. Il sistema si apre;
3. Il sistema visualizza l’interfaccia di gioco.

**Post condizione:** L’attore ha aperto l’applicazione correttamente ed è ora pronto a iniziare una partita.  
**Eccezione:** 2.1 Il sistema non si apre.

## **Titolo: Inizio della partita** Attori Principali: Utente Prerequisiti: Aver aperto l’applicazione Racconto:

1. L’utente clicca un pulsante per far muovere il serpente (W, A, S,D o frecce di direzione);
2. Il sistema, in base al pulsante premuto, inizia la partita e fa muovere il serpente.

**Post condizione:** L’attore ha iniziato la partita e puó ora giocare.  
**Eccezione:**   
 1.1 L’utente non clicca nessun pulsante;  
 2.1 Il sistema rimane fisso sulla schermata iniziale.

## **Titolo: Movimento del serpente sugli assi con cattura di mele** Attori Principali: Utente Prerequisiti: Aver aperto l’applicazione, Aver iniziato una partita Racconto:

1. L’utente clicca un pulsante (W, A, S,D o frecce di direzione);
2. Il sistema muove tutto il serpente sugli assi in base al tasto premuto:  
   W: sopra asse Y, S: sotto asse Y, A: sinistra asse X, D: destra asse X);
3. Il sistema muove il serpente in corrispondenza di una mela quindi viene aggiunto un blocco in coda al serpente.

**Post condizione:** L’attore è in grado di muovere il serpente liberamente sul piano di gioco.  
**Eccezione:**   
 1.1 L’utente clicca un pulsante per muovere il serpente su un asse;  
 2.1 Il sistema muove il serpente sull’asse scelto;  
 3.1 L’utente preme il tasto per far muovere il serpente sullo stesso asse ma in direzione opposta   
 (es: prima W e poi S);  
 4.1 Il sistema non muove il serpente sul nuovo asse in quanto il serpente morirebbe (mangiandosi la  
 coda).

## **Titolo: Morte e Respawn del serpente** Attori Principali: Utente Prerequisiti: Avere l’applicazione sul proprio computer, Aver aperto l’applicazione, Aver effettuato un movimento Racconto:

1. Il sistema visualizza un messaggio dicendo che il serpente è morto (si è mangiato la coda o ha incontrato un muro);
2. L’utente clicca sul pulsante OK;
3. Il sistema visualizza la schermata iniziale resettando tutte le mele prese precedentemente.

**Post condizione:** L’attore ha terminato una partita e puó ora riiniziarne un altra.  
**Eccezione:**   
 2.1 L’utente chiude il messaggio visualizzato;  
 2.1 Il sistema si chiude.

## **Titolo: Chiusura dell’applicazione** Attori Principali: Utente Prerequisiti: Avere l’applicazione sul proprio computer, Aver aperto l’applicazione Racconto:

1. L’utente clicca sul pulsante “X”
2. Il sistema chiude l’applicazione.

**Post condizione:** L’attore ha chiuso correttamente il gioco.  
**Eccezione:**   
 1.1 L’utente non clicca nessun tasto;  
 2.1 Il sistema rimane aperto.