Activity Diagram: Turno di Gioco

Stato iniziale: Giocatore in stato idle, mossa non ancora decisa

Scelta della mossa: il giocatore decide se tentare di indovinare la frase, comprare una vocale o girare la ruota;

Se compra una vocale, si verifica se il giocatore possiede i punti sufficienti;

Se ha i punti, sceglie la vocale da comprare e gli vengono scalati i relativi punti;

Se non li ha, il turno passa al giocatore successivo;

Se tenta di indovinare la frase, potrebbe dare la soluzione corretta o quella errata;

Se la soluzione è corretta, il giocatore vince la manche che si conclude;

Se la soluzione è errata, il turno passa al giocatore successivo;

Se gira la ruota, può essere estratta una quantità di punti da aggiungere al montepremi o passare il turno al giocatore successivo;

Se esce una quantità di punti, il concorrente deve chiamare una consonante, che può essere presente o non presente;

Se è corretta viene aggiornato il montepremi e si ritorna alla scelta della mossa;

Se è errata, in mancanza di Jolly, il turno passa al giocatore successivo;

Se esce Passa, in mancanza di Jolly il turno passa al giocatore successivo;

Ogni giocatore possiede il proprio Activity Diagram, che raggiunge lo stato finale con il passaggio del turno o la vittoria della manche ed inizia quando l’Activity di un altro giocatore termina per passaggio del turno.