Sequence Diagram: Partita

La partita viene costituita come un loop di cinque manche, in cui viene inserita la frase misteriosa dall’Admin, per poi iniziare il loop del turno del giocatore per la manche corrente;

Il loop del turno comincia con la scelta da parte del giocatore di girare la ruota o proporre la frase, oppure abbandonare la partita;

Se dalla ruota viene estratto il Jolly, il giocatore che ha girato la ruota acquisisce il bonus;

Se dalla ruota viene estratto il Passa, il giocatore può avere o non avere il Jolly;

Se non ha un Jolly, il turno termina per il giocatore corrente e ne inizierà uno per il successivo;

Se ha un Jolly, il giocatore corrente mantiene il turno ed il Jolly viene consumato;

Se dalla ruota viene estratto un valore numerico, il giocatore può proporre una consonante corretta od errata;

Se la consonante è corretta il giocatore acquisisce il punteggio nel proprio montepremi e sblocca le relative lettere nel tabellone;

Se la consonante è errata il giocatore perde il turno;

Se il giocatore propone la frase, questa può essere corretta o errata;

Se la frase è errata, il turno termina per il giocatore corrente e ne inizierà uno per il successivo;

Se la frase è corretta, la manche termina ed il punteggio viene salvato nella Cassaforte;

Se il giocatore è un osservatore, può abbandonare la partita quando lo desidera, ma questa continuerà anche senza la sua presenza;

Se il giocatore è un concorrente, in caso di abbandono della partita questa verrà annullata, concludendosi;