Use Case Diagram: Partita RdF

All’avvio della partita, gli Utenti possono agire in base al proprio sottotipo di utente: Admin, Concorrente o Osservatore;

Un Admin può accedere alla gestione delle frasi della partita, potendone aggiungere al database od eliminarne;

Un Concorrente può organizzare una partita, parteciparvi ed abbandonarla;

Se la organizza, automaticamente diventa il primo partecipante e segue la routine della partecipazione;

Se Partecipa alla partita, può (una volta iniziata) fare la propria mossa, scegliendo se girare la ruota, comprare una vocale o dare la soluzione;

Se gira la ruota, a seconda del risultato, può passare, perdere, acquisire un jolly o acquisire un valore numerico;

Se passa, il giocatore è costretto a cedere il turno al successivo salvo che non possa spendere un jolly per non farlo accadere;

Se perde, perde tutti i punti acquisiti nella manche corrente e passa il turno senza poter usare il jolly;

Se ottiene un jolly, lo aggiunge alla propria riserva e lo spenderà in caso di passaggio o perdita;

Se ottiene un valore numerico, aggiunge quell’ammontare di punti al proprio montepremi e deve chiamare una consonante, che verrà verificata sul tabellone;

Se compra una vocale, spende parte del proprio punteggio accumulato per nominare una vocale, poi si controlla se sul tabellone è presente oppure no;

Se dà la soluzione, si verifica se la soluzione è corretta o errata;

Se la soluzione è corretta, la manche ed eventualmente la partita termina e si procede all’assegnazione del montepremi;

Se la soluzione è errata, il concorrente perde il turno senza poter usare il jolly;

Se abbandona la partita, questa termina e viene annullata;

Un Osservatore può partecipare o abbandonare una partita;

Se fa richiesta di partecipazione, la partita prosegue sotto gli occhi dell’osservatore che assiste alle mosse dei vari concorrenti e allo svolgimento della stessa;

Se abbandona la partita, torna nella lista partite ma la partita prosegue senza di lui;