**Caso d’uso:** UC10 – Acquisto di una proprietà

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a pagare alla Banca l’importo per acquistare la proprietà.
* Banca: ha interesse a ricevere dal Giocatore l’importo di vendita della casa.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore si trova su una casella libera.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore che si trova su una casella libera ha corrisposto alla Banca l’importo per l’acquisto. La Banca ha incassato dal Giocatore l’importo.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore si trova su una casella libera a seguito del lancio dei dadi.
2. Il Giocatore preme il pulsante acquista proprietà.
3. Il sistema verifica che il credito del Giocatore sia sufficiente.
4. Il sistema preleva dal credito del Giocatore una somma pari al prezzo di vendita della proprietà.
5. Il sistema assegna la somma prelevata alla Banca.
6. Il sistema assegna al Giocatore la proprietà.

**Estensioni:**

3a. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la proprietà, ma dispone di proprietà su cui ha costruito case o alberghi:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC\_\_\_ - Vendi case e alberghi”.
2. Il sistema torna al passo 3 dello scenario principale di successo.

3b. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la proprietà, ma dispone di proprietà libere da ipoteca:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC\_\_\_ - Ipoteca proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 3 dello scenario principale di successo.

3c. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la proprietà, ma dispone di proprietà ipotecate:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC\_\_\_ - Vendi proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 3 dello scenario principale di successo.

3d. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la proprietà e non dispone di alcuna proprietà, neppure ipotecata:

1. Il sistema notifica il giocatore che non può procedere con l’acquisto della proprietà.
2. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso viene eseguito ogni volta che il Giocatore si trova su una casella libera e si preme il pulsante “Acquista proprietà”.