**Caso d’uso:** UC10 – Acquista una proprietà

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse ad acquistare una proprietà pagando alla Banca un importo adeguato.
* Banca: ha interesse a ricevere dal Giocatore l’importo per la vendita della proprietà.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società che non è di proprietà di alcun giocatore.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha acquistato la proprietà di una casella di tipo Terreno, Stazione o Società corrispondendo 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, a seguito del lancio dei dadi, si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società che non è di proprietà di alcun giocatore.
2. Il Giocatore seleziona la funzione relativa all’acquisto della 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 alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.
6. Il sistema assegna al Giocatore la proprietà.

**Estensioni:**

2a. Il Giocatore non seleziona la funzione relativa all’acquisto della proprietà:

1. Il sistema mette all’asta la proprietà della casella di tipo Terreno, Stazione o Società su cui si trova il Giocatore. Il prezzo di partenza per l’asta è di € 5 per qualsiasi proprietà.

2a. Un giocatore vince l’asta.

1. Il sistema preleva dal giocatore che vinto l’asta il prezzo di acquisto.
2. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal giocatore che ha vinto l’asta.
3. Il sistema assegna la proprietà della casella di tipo Terreno, Stazione o Società su cui si trova il Giocatore al giocatore che ha vinto l’asta.

2b. Nessun giocatore partecipa all’asta.

1. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

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 di tipo Terreno, Stazione o Società che non è di proprietà di alcun giocatore e si preme il pulsante “Acquista proprietà”.