**Caso d’uso:** UC17 – Vendi case e alberghi

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a vendere case e/o alberghi su una sua proprietà.
* Banca: ha interesse a versare al Giocatore il prezzo corrispondente al numero di case e/o alberghi venduti da quest’ultimo.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore si trova nel proprio turno. Il Giocatore è proprietario di case e/o alberghi su una o più delle sue proprietà.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha venduto alla Banca case e/o alberghi su una sua proprietà ricevendo dalla Banca un prezzo adeguato.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore si trova nel proprio turno.
2. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla vendita di case e alberghi.
3. Il sistema mostra le proprietà del Giocatore su cui quest’ultimo possiede case o alberghi.
4. Il Giocatore seleziona la proprietà di cui intende vendere case o alberghi.
5. Il sistema chiede al Giocatore di inserire il numero di case o alberghi da vendere.
6. Il Giocatore inserisce il numero di case da vendere.
7. Il sistema verifica che il numero di case da vendere specificato dal Giocatore non supera il numero di case di cui il Giocatore dispone sulla proprietà selezionata.
8. Il sistema preleva dalla Banca una somma pari alla metà dell’importo richiesto per acquistare il numero di case specificato dal Giocatore.
9. Il sistema assegna al Giocatore la somma prelevata dalla Banca.
10. Il sistema aggiorna il numero di case presenti sulla proprietà del Giocatore.

**Estensioni:**

6a. Il Giocatore inserisce un numero di case da vendere che supera di almeno due unità il numero massimo di case costruite sulle altre proprietà dello stesso Gruppo:

1. Il sistema verifica che il numero di case da vendere specificato dal Giocatore supera di almeno due unità il numero massimo di case costruite sulle altre proprietà dello stesso Gruppo.
2. Il sistema segnala al Giocatore che il numero di case inserito è invalido.
3. Il sistema torna al passo 5 dello scenario principale di successo.

6b. Il Giocatore inserisce un numero di case da vendere superiore al numero di case costruite sulla proprietà:

1. Il sistema verifica che il numero di case da vendere specificato dal Giocatore supera il numero di case di cui il Giocatore dispone sulla proprietà selezionata.
2. Il sistema segnala al Giocatore che il numero di case inserito è invalido.
3. Il sistema torna al passo 5 dello scenario principale di successo.

6c. Il Giocatore specifica di voler vendere un albergo:

1a. Il sistema verifica che il Giocatore dispone di un albergo sulla proprietà:

1. Il sistema preleva dalla Banca una somma pari alla metà dell’importo richiesto per acquistare un albergo.
2. Il sistema assegna al Giocatore la somma prelevata dalla Banca.
3. Il sistema azzera il numero di case alberghi presenti sulla proprietà del Giocatore.

1b. Il sistema verifica che il Giocatore non dispone di alcun albergo sulla proprietà:

1. Il sistema segnala al Giocatore che non dispone del denaro sufficiente ad acquistare l’albergo.
2. Il sistema torna al passo 5 dello scenario principale di successo.

6d. Il Giocatore specifica di voler vendere un numero di alberghi superiore a uno:

1. Il sistema segnala al Giocatore che è possibile vendere un solo albergo.
2. Il sistema torna al passo 5 dello scenario principale di successo.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso può essere eseguito dal Giocatore più volte nel proprio turno.