**Caso d’uso:** UC6 – Ipoteca proprietà

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a ipotecare una sua proprietà al fine di ricevere dalla Banca una somma di denaro.
* Banca: ha interesse a concedere l’ipoteca al Giocatore corrispondendo a quest’ultimo una somma di denaro.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore dispone di una proprietà non ipotecata su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società. Inoltre il Gruppo al quale appartiene la predetta casella è completamente privo di costruzioni.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha costituito una ipoteca su una sua proprietà e ha ricevuto dalla Banca una adeguata somma di denaro.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore seleziona la funzione relativa alla costituzione di una ipoteca su una sua proprietà.
2. Il Giocatore sceglie il Terreno, la Stazione o la Società che intende ipotecare.
3. Il sistema preleva dalla Banca una somma pari alla metà del valore originario del Terreno, della Stazione o della Società che il Giocatore intende ipotecare.
4. Il sistema assegna al Giocatore la somma prelevata dalla Banca.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso può essere eseguito dal Giocatore durante il suo turno. In particolare questo caso d’uso può essere eseguito per ciascuna proprietà non ipotecata del Giocatore.