**Caso d’uso:** UC7 – Riscatta ipoteca

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse riscattare un’ipoteca costituita su una sua proprietà.
* Banca: ha interesse a estinguere l’ipoteca sulla proprietà ricevendo dal Giocatore una adeguata somma di denaro.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore dispone di una proprietà ipotecata su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società. Il Giocatore dispone di una somma di denaro sufficiente al riscatto dell’ipoteca.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha estinto una ipoteca su una sua proprietà e ha corrisposto alla Banca una adeguata somma di denaro.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore seleziona la funzione relativa al riscatto di una ipoteca su una sua proprietà.
2. Il Giocatore sceglie il Terreno, la Stazione o la Società su cui in precedenza è stata costituita una ipoteca che intende riscattare.
3. Il sistema preleva dai soldi a disposizione del Giocatore una somma pari al valore dell’ipoteca maggiorato del 10% ed eventualmente arrotondato per eccesso.
4. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.

**Estensioni:**

2a. Il Giocatore seleziona una proprietà ipotecata che è stata acquistata da un avversario nello stesso turno in cui il Giocatore intende esercitare il riscatto:

1. Il sistema preleva dai soldi a disposizione del Giocatore una somma pari al valore dell’ipoteca.
2. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.

**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 ipotecata del Giocatore.