**Caso d’uso:** UC11 – Lancia i dadi

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a lanciare i dadi e ad eseguire l’azione conseguente.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore si trova nel proprio turno.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha lanciato i dadi ed eseguito l’azione conseguente.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore seleziona la funzione relativa al lancio dei dadi.
2. Il sistema estrae in modo casuale un numero compreso fra 1 e 6 relativo al primo dado.
3. Il sistema estrae in modo casuale un numero compreso fra 1 e 6 relativo al secondo dado.
4. Il sistema verifica che il lancio dei dadi non ha portato a un punteggio doppio.
5. Il sistema sposta il Giocatore in avanti di un numero di caselle pari alla somma dei numeri estratti ai passi 2 e 3 dello scenario principale di successo.
6. Il Giocatore transita per la casella Via!.
7. Il sistema avvia il caso d’uso “UC9 - Transita dal Via!”.
8. Il caso d’uso termina con successo.

**Estensioni:**

4a. Il sistema verifica che il Giocatore ha ottenuto un punteggio doppio con il lancio dei dadi per 1 volta sola nello stesso turno:

1. Il sistema prosegue con il passo 5 dello scenario principale di successo.

4b. Il sistema verifica che il Giocatore ha ottenuto un punteggio doppio con il lancio dei dadi per 2 volte di fila nello stesso turno:

1. Il sistema prosegue con il passo 5 dello scenario principale di successo.

4c. Il sistema verifica che il Giocatore ha ottenuto un punteggio doppio con il lancio dei dadi per 3 volte di fila nello stesso turno:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC15 - Vai in prigione”.
2. Il caso d’uso termina con successo.

6a. Il Giocatore si trova sulla casella In prigione!:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC15 - Vai in prigione”.
2. Il caso d’uso termina con successo.

6b. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Tassa:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC3 - Paga tassa”.
2. Il sistema prosegue con il passo 8 dello scenario principale di successo (comprese le estensioni).

6c. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società appartenente a un avversario:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC4 - Paga l’affitto”.
2. Il sistema prosegue con il passo 8 dello scenario principale di successo (comprese le estensioni).

6d. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società appartenente al Giocatore:

1. Il sistema prosegue con il passo 8 dello scenario principale di successo (comprese le estensioni).

6e. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società non appartenente a nessun giocatore:

1a. Il Giocatore seleziona la funzione relativa all’acquisto della proprietà del Terreno, Stazione o Società:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC10 – Acquista una proprietà”.
2. Il sistema prosegue con il passo 8 dello scenario principale di successo (comprese le estensioni).

1b. Il Giocatore non intende acquistare la proprietà del Terreno, Stazione o Società:

1. Il sistema prosegue con il passo 8 dello scenario principale di successo (comprese le estensioni).

6f. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Probabilità o Imprevisti:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC5- Pesca Probabilità o Imprevisti”.
2. Il sistema prosegue con il passo 8 dello scenario principale di successo (comprese le estensioni).

8a. Se il sistema ha verificato che il Giocatore ha ottenuto un punteggio doppio con il lancio dei dadi e il caso d’uso non è già terminato:

1. Il sistema prosegue con il passo 1 dello scenario principale di successo, obbligando il Giocatore a effettuare il lancio dei dadi.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso viene eseguito dal Giocatore durante il suo turno. Se il Giocatore ottiene un punteggio doppio con un lancio di dadi, allora il Giocatore effettua un nuovo lancio di dadi. Il Giocatore può effettuare fino a 3 lanci di dadi nello stesso turno. In questo caso il Giocatore finisce in prigione.