**Caso d’uso:** UC13 – Inizia il turno

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a lanciare i dadi e a terminare il proprio turno. Inoltre può avere interesse ad eseguire determinate azioni facoltative sia prima che dopo il lancio dei dadi.

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

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha effettuato almeno un lancio dei dadi e ha terminato il turno.

**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 al lancio dei dadi.
3. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_ - Lancia i dadi”.
4. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla terminazione del turno.
5. Il sistema termina il turno del Giocatore.

**Estensioni:**

2a. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla costruzione di case e alberghi:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Costruisci case e alberghi”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2b. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla vendita di case e alberghi:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Vendi case e alberghi”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2c. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla costituzione di una ipoteca su una sua proprietà:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Ipoteca proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2d. Il Giocatore seleziona la funzione relativa al riscatto di una ipoteca su una sua proprietà:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Riscatta ipoteca”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2e. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla vendita di una sua proprietà:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Vendi proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2f. Il Giocatore seleziona la funzione relativa all’uscita dalla partita:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Esci dalla partita”.
2. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

4a. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla costruzione di case e alberghi:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Costruisci case e alberghi”.
2. Il sistema torna al passo 4 dello scenario principale di successo.

4b. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla vendita di case e alberghi:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Vendi case e alberghi”.
2. Il sistema torna al passo 4 dello scenario principale di successo.

4c. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla costituzione di una ipoteca su una sua proprietà:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Ipoteca proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 4 dello scenario principale di successo.

4d. Il Giocatore seleziona la funzione relativa al riscatto di una ipoteca su una sua proprietà:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Riscatta ipoteca”.
2. Il sistema torna al passo 4 dello scenario principale di successo.

4e. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla vendita di una sua proprietà:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Vendi proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 4 dello scenario principale di successo.

4f. Il Giocatore seleziona la funzione relativa all’uscita dalla partita:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_\_ - Esci dalla partita”.
2. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso viene eseguito ogni volta che il Giocatore entra nel proprio turno.