**Caso d’uso:** UC16 – Costruisci case e alberghi

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a costruire case e/o alberghi su una sua proprietà.
* Banca: ha interesse a ricevere dal Giocatore il prezzo corrispondente al numero di case e/o alberghi acquistati da quest’ultimo.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore si trova nel proprio turno. Il Giocatore è proprietario di tutto il Gruppo di caselle di cui fa parte la proprietà su cui vuole costruire case e/o alberghi.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha acquistato case e/o alberghi su una sua proprietà corrispondendo alla Banca il prezzo richiesto.

**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 all’acquisto di case e alberghi.
3. Il sistema mostra le proprietà del Giocatore di cui quest’ultimo ha il monopolio del Gruppo.
4. Il Giocatore seleziona la proprietà su cui intende costruire case o alberghi.
5. Il sistema chiede al Giocatore di inserire il numero di case o alberghi da costruire.
6. Il Giocatore inserisce il numero di case da costruire.
7. Il sistema verifica che il Giocatore dispone del denaro sufficiente ad acquistare il numero di case specificato tenendo conto dei prezzi specifici relativi alla proprietà su cui il Giocatore intende costruire.
8. Il sistema preleva dai soldi a disposizione del Giocatore una somma pari all’importo richiesto per acquistare il numero di case specificato dal Giocatore.
9. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.
10. Il sistema aggiorna il numero di case presenti sulla proprietà del Giocatore.

**Estensioni:**

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

1. Il sistema segnala al Giocatore che il numero di case inserito è invalido.
2. Il sistema torna al passo 5 dello scenario principale di successo.

6b. Il Giocatore inserisce un numero di case superiore a 4:

1. Il sistema segnala al Giocatore che il numero di case inserito è invalido.
2. Il sistema torna al passo 5 dello scenario principale di successo.

6c. Il Giocatore specifica di voler costruire delle case su una proprietà su cui vi è già un albergo:

1. Il sistema segnala al Giocatore che non è possibile costruire case su una proprietà sulla quale vi è già un albergo.
2. Il sistema torna al passo 5 dello scenario principale di successo.

6d. Il Giocatore specifica di voler costruire un albergo su una proprietà sulla quale vi sono già 4 case:

1a. Il sistema verifica che il Giocatore dispone del denaro sufficiente ad acquistare l’albergo tenendo conto del prezzo specifico relativo alla proprietà su cui il Giocatore intende costruire:

1. Il sistema preleva dai soldi a disposizione del Giocatore una somma pari all’importo richiesto per acquistare un albergo.
2. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.
3. Il sistema azzera il numero di case presenti sulla proprietà del Giocatore.
4. Il sistema aggiorna il numero di alberghi presenti sulla proprietà del Giocatore.

1b. Il sistema verifica che il Giocatore non dispone del denaro sufficiente ad acquistare l’albergo tenendo conto del prezzo specifico relativo alla proprietà su cui il Giocatore intende costruire:

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.

6e. Il Giocatore specifica di voler costruire un albergo su una proprietà sulla quale non vi sono già 4 case:

1. Il sistema segnala al Giocatore che è possibile costruire un albergo solo dopo aver costruito 4 case.
2. Il sistema torna al passo 5 dello scenario principale di successo.

7a. Il sistema verifica che il Giocatore non dispone del denaro sufficiente ad acquistare il numero di case specificato da quest’ultimo:

1. Il sistema segnala al Giocatore che non dispone del denaro sufficiente ad acquistare il numero di case specificato.
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.