**Caso d’uso:** UC18 – Fallimento del giocatore

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse ad esaurire il proprio denaro e uscire dalla partita.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore deve pagare alla Banca o a un avversario una somma di denaro superiore al valore di tutto ciò che possiede.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha esaurito il proprio denaro ed è uscito dalla partita.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore possiede denaro, proprietà, case e alberghi di valore complessivo inferiore alle somme dovute a un avversario.
2. Il sistema rimuove tutte le case e gli alberghi costruiti su proprietà del Giocatore.
3. Il sistema preleva dalla Banca una somma pari alla metà del prezzo di acquisto delle case e degli alberghi rimossi.
4. Il sistema assegna al Giocatore la somma prelevata dalla Banca.
5. Il sistema mette all’asta tutte le proprietà del Giocatore.
6. Il sistema preleva dagli acquirenti delle proprietà del Giocatore il prezzo di acquisto.
7. Il sistema assegna al Giocatore il prezzo di acquisto prelevato dagli acquirenti delle proprietà del Giocatore messe all’asta.
8. Il sistema preleva tutto il denaro del Giocatore.
9. Il sistema assegna alla Banca tutto il denaro del Giocatore.
10. Il sistema preleva dalla Banca il denaro necessario per il pagamento integrale del creditore del Giocatore.
11. Il sistema assegna al creditore del Giocatore il denaro prelevato dalla Banca.
12. Il sistema rimuove il Giocatore dai partecipanti alla partita.
13. Il sistema verifica che ci sono ancora almeno due giocatori attivi nella partita.

**Estensioni:**

1a. Il caso d'uso può iniziare anche quando il Giocatore possiede denaro, proprietà, case e alberghi di valore complessivo inferiore alle somme dovute alla Banca:

1. Il sistema rimuove tutte le case e gli alberghi costruiti su proprietà del Giocatore.
2. Il sistema mette all’asta tutte le proprietà del Giocatore.
3. Il sistema preleva dagli acquirenti delle proprietà del Giocatore il prezzo di acquisto.
4. Il sistema assegna alla Banca il prezzo di acquisto prelevato dagli acquirenti delle proprietà del Giocatore messe all’asta.
5. Il sistema preleva tutto il denaro del Giocatore.
6. Il sistema assegna alla Banca tutto il denaro del Giocatore.
7. Il sistema rimuove il Giocatore dai partecipanti alla partita.
8. Il sistema prosegue con il passo 13 dello scenario principale di successo.

13a. Il sistema verifica che è rimasto un solo giocatore attivo nella partita:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC \_\_ - Termina la partita”.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso può essere eseguito nei confronti del Giocatore una sola volta per ogni partita.