**Caso d’uso:** UC19 – Vendi una proprietà

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Obiettivo utente

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a vendere una proprietà ricevendo da un avversario una somma di denaro o altre proprietà come contropartita.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore è proprietario di almeno un Terreno, una Stazione o una Società.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore ha ceduto a un avversario un Terreno, una Stazione o una Società ricevendo una somma di denaro o altre proprietà come contropartita.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore seleziona la funzione relativa alla vendita di una proprietà.
2. Il sistema invita il Giocatore a selezionare la proprietà da vendere.
3. Il Giocatore seleziona la proprietà che intende vendere.
4. Il sistema invita il Giocatore a selezionare l’avversario a cui intende proporre la vendita.
5. Il Giocatore seleziona l’avversario a cui intende proporre la vendita.
6. Il sistema invita il Giocatore a indicare la somma di denaro e/o le proprietà dell’avversario richieste come contropartita della vendita.
7. Il Giocatore indica la somma di denaro e/o le proprietà dell’avversario richieste come contropartita della vendita.
8. Il sistema formula all’avversario la proposta di vendita del Giocatore richiedendone l’accettazione o il rifiuto.
9. L’avversario accetta la proposta del Giocatore disponendo del denaro e delle proprietà richieste.
10. Il sistema assegna la proprietà ceduta dal Giocatore all’avversario.
11. Il sistema preleva dall’avversario il prezzo della vendita.
12. Il sistema assegna al Giocatore il prezzo della vendita e/o le proprietà dell’avversario usate come contropartita nella vendita.

**Estensioni:**

3a. Il Giocatore seleziona una proprietà ipotecata come proprietà da vendere:

1. Il sistema invita il Giocatore a selezionare l’avversario a cui intende proporre la vendita.
2. Il Giocatore seleziona l’avversario a cui intende proporre la vendita.
3. Il sistema invita il Giocatore a indicare la somma di denaro e/o le proprietà dell’avversario richieste come contropartita della vendita.
4. Il Giocatore indica la somma di denaro e/o le proprietà dell’avversario richieste come contropartita della vendita.
5. Il sistema formula all’avversario la proposta di vendita del Giocatore richiedendone l’accettazione o il rifiuto.

6a. L’avversario accetta la proposta del Giocatore disponendo del denaro e delle proprietà richieste.

1. Il sistema assegna la proprietà ceduta dal Giocatore all’avversario.
2. Il sistema preleva dall’avversario il prezzo della vendita.
3. Il sistema assegna al Giocatore il prezzo della vendita e/o le proprietà dell’avversario usate come contropartita nella vendita.
4. Il sistema preleva dall’avversario una somma pari al 10% dell’ipoteca, eventualmente arrotondando per eccesso questa somma.
5. Il sistema offre all’avversario acquirente la possibilità di riscattare l’ipoteca.

6a. L’avversario acquirente seleziona la funzione relativa al riscatto dell’ipoteca.

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC7 - Riscatta ipoteca” per l’avversario acquirente.

6b. L’avversario acquirente rifiuta la possibilità di riscattare l’ipoteca.

6b. L’avversario accetta la proposta del Giocatore senza disporre del denaro e delle proprietà richieste.

1. Il sistema segnala al Giocatore che l’avversario non dispone del denaro e delle proprietà richieste.
2. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

6c. L’avversario rifiuta la proposta del Giocatore.

1. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

9a. L’avversario accetta la proposta del Giocatore senza disporre del denaro e delle proprietà richieste:

1. Il sistema segnala al Giocatore che l’avversario non dispone del denaro e delle proprietà richieste.
2. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

9a. L’avversario rifiuta la proposta del Giocatore:

1. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso può essere eseguito dal Giocatore una o più volte all’interno del proprio turno.