**Caso d’uso:** UC3 – Paga tassa

**Portata:** Monopoly

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

* Giocatore: ha interesse a pagare alla Banca l’importo indicato sulla casella delle Tasse.
* Banca: ha interesse a ricevere dal Giocatore l’importo indicato sulla casella delle Tasse.

**Pre-condizioni:** Il Giocatore si trova su una casella di tipo Tassa.

**Garanzia di successo:** Il Giocatore che si trova sulla casella delle Tasse ha corrisposto alla Banca l’importo indicato sulla casella. La Banca ha incassato dal Giocatore l’importo indicato sulla casella delle Tasse.

**Scenario principale di successo:**

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore si trova su una casella di tipo Tassa a seguito del lancio dei dadi.
2. Il sistema preleva dai soldi a disposizione del Giocatore una somma pari all’importo riportato sulla casella delle Tasse.
3. Il sistema assegna la somma prelevata alla Banca.

**Estensioni:**

2a. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la tassa, ma dispone di proprietà su cui ha costruito case o alberghi:

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

2b. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la tassa, ma dispone di proprietà libere da ipoteca:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC6 - Ipoteca proprietà”.
2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

2c. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la tassa, ma dispone di proprietà ipotecate:

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

2d. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la tassa e non dispone di alcuna proprietà, neppure ipotecata:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC\_\_\_ - Fallimento del giocatore”.
2. Il caso d’uso termina con un insuccesso.

**Frequenza di ripetizione:** Il caso d’uso viene eseguito ogni volta che il Giocatore si trova su una casella delle Tasse a seguito del lancio dei dadi.