**Caso d’uso**: UC8 – Esci dalla prigione

**Portata**: Monopoly

**Livello**: Sottofunzione

**Attore primario**: Giocatore

**Parti interessate e interessi**:

Giocatore: ha interesse a uscire dalla Prigione.

Banca: ha interesse a riscuotere l’eventuale cauzione.

**Pre-condizioni**: Il Giocatore si trova sulla casella Prigione.

**Garanzia di successo**: Il Giocatore che si trovava sulla casella Prigione è uscito dalla Prigione.

**Scenario principale di successo**:

1. Il caso d'uso inizia quando il Giocatore si trova sulla casella Prigione.

2. Il Giocatore lancia i dadi e non esce un punteggio doppio.

3. Il sistema conta il primo turno in prigione del Giocatore.

4. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla terminazione del proprio turno.

5. Il sistema termina il turno del Giocatore.

6. Il Giocatore al turno successivo lancia i dadi e non esce un punteggio doppio.

7. Il sistema conta il secondo turno in prigione del Giocatore.

8. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla terminazione del proprio turno.

9. Il sistema termina il turno del Giocatore.

10. Il Giocatore al turno successivo lancia i dadi e non esce un punteggio doppio.

11. Il sistema conta il terzo turno in prigione del Giocatore.

12. Il sistema preleva una cauzione di € 125 dal conto del Giocatore.

13. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.

14. Il sistema sposta il Giocatore in avanti di un numero di caselle pari al valore uscito con l’ultimo lancio dei dadi.

15. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società appartenente al Giocatore.

16. Il Giocatore seleziona la funzione relativa alla terminazione del turno.

17. Il sistema termina il turno del Giocatore.

**Estensioni**:

2a. Il Giocatore vuole pagare la cauzione.

1. Il Giocatore seleziona la funzione relativa al pagamento della cauzione di € 125.

2. Il sistema termina il turno del Giocatore.

3. Il sistema al turno successivo preleva una cauzione di € 125 dal conto del Giocatore.

4. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.

5. Il Giocatore lancia i dadi.

6. Il sistema prosegue con il passo 14 dello scenario principale di successo.

2b. Il Giocatore lancia i dadi ed esce un punteggio doppio.

1. Il sistema prosegue con il passo 14 dello scenario principale di successo.

2c. Il Giocatore dispone della carta Probabilità/Imprevisti che prevede l’uscita gratis dalla Prigione e decide di utilizzare di tale carta:

3. Il Giocatore lancia i dadi.

4. Il sistema prosegue con il passo 14 dello scenario principale di successo.

6a. Il Giocatore vuole pagare la cauzione.

1. Il Giocatore seleziona la funzione relativa al pagamento della cauzione di € 125.

2. Il sistema termina il turno del Giocatore.

3. Il sistema al turno successivo preleva una cauzione di € 125 dal conto del Giocatore.

4. Il sistema assegna alla Banca la somma prelevata dal Giocatore.

5. Il Giocatore lancia i dadi.

6. Il sistema prosegue con il passo 14 dello scenario principale di successo.

6b. Il Giocatore lancia i dadi ed esce un punteggio doppio.

1. Il sistema prosegue con il passo 14 dello scenario principale di successo.

6c. Il Giocatore dispone della carta Probabilità/Imprevisti che prevede l’uscita gratis dalla Prigione e decide di utilizzare di tale carta:

1. Il Giocatore lancia i dadi.

2. Il sistema prosegue con il passo 14 dello scenario principale di successo.

12a. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la cauzione, ma dispone di proprietà su cui ha costruito case o alberghi:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC17 - Vendi case e alberghi”.

2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

12b. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la cauzione, 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.

12c. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la cauzione, ma dispone di proprietà ipotecate:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC19 - Vendi una proprietà”.

2. Il sistema torna al passo 2 dello scenario principale di successo.

12d. Il Giocatore dispone di una quantità di denaro insufficiente a pagare la cauzione e non dispone di alcuna proprietà, neppure ipotecata:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC18 - Fallimento del Giocatore”.

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

15a. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società appartenente a un avversario:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC4 - Paga l’affitto”.

2. Il caso d’uso termina con successo.

15b. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Terreno, Stazione o Società non appartenente a nessun giocatore:

1a. Il Giocatore seleziona la funzione relativa all’acquisto della proprietà del Terreno, Stazione o Società:

1. Il Giocatore avvia il caso d’uso “UC 10 - Acquista una proprietà”.

2. Il caso d’uso termina con successo.

1b. Il Giocatore non intende acquistare la proprietà del Terreno, Stazione o Società:

1. Il caso d’uso termina con successo.

15c. Il Giocatore si trova su una casella di tipo Probabilità o Imprevisti:

1. Il sistema avvia il caso d’uso “UC5 - Pesca Probabilità o Imprevisti”.

Frequenza di ripetizione: Il caso d’uso viene eseguito ogni volta che il Giocatore si trova sulla casella Prigione.