|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_1.0** |
| **NAME** | ***RegistrazioneUtente*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente non è né registrato e né loggato e si trova sulla Home page di Sine Charta. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente clicca su “Rgistrati”. 2. Sine Charta indirizza l’utente alla pagina contenente il form per la registrazione. 3. Utente compila i campi Nome, Cognome, Username, E-mail, password e conferma password. 4. Una volta compilati tutti i campi clicca il pulsante “Registrati” sottomettendoli al sistema. 5. Sine Charta valuta se i campi del form sono ben formati. 6. Il sistema valida i campi ben formati. 7. Viene verificato se sono già presenti username o email. 8. Il sistema accetta i dati. 9. Viene inviata tramite email un messaggio con un link di conferma temporaneo all’inidirizzo di posta inserito. 10. Utente viene reindirizzato alla Home. 11. Utente clicca il link di conferma inviato al suo indirizzo email. 12. Il sistema lo indirizza ad una pagina di benvenuto. 13. Il sistema registra l’utente a Sine Charta. 14. L’utente dopo qualche secondo viene reindirizzato alla Home. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente è registrato a Sine Charta. * Utente diventa UtenteGiocatore. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema notifica a Utente l’avvenuta registrazione entro 1 minuto. * Il sistema invia una mail di benvenuto entro 5 minuti. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 5 il sistema valuta che almeno un campo del form non è ben formato si veda *UC\_1.1*. * Se al punto 7 il sistema valuta che sono già presenti username o email si veda il caso *UC\_1.1*. * Se al punto 11 Utente clicca sul link scaduto si veda *UC\_1.2*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_1.1** |
| **NAME** | ***FormNonConformi*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Al punto 5 del caso *UC\_1.0* il sistema valuta che almeno un campo del form non è ben formato. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Il sistema avvisa Utente evidenziando i campi del form da ricompilare. 2. Utente compila i campi risultati invalidi. 3. Una volta compilati tutti i campi clicca il pulsante “Registrati” sottomettendoli al sistema. 4. Sine Charta valuta se i campi del form sono ben formati. 5. Il sistema valida i campi ben formati. 6. Viene verificato se sono già presenti username o email. 7. Il sistema accetta i dati. 8. Viene inviata tramite email un messaggio con un link di conferma temporaneo all’inidirizzo di posta inserito. 9. Utente viene reindirizzato alla Home. 10. Utente clicca il link di conferma inviato al suo indirizzo email. 11. Il sistema lo indirizza ad una pagina di benvenuto. 12. Il sistema registra l’utente a Sine Charta. 13. L’utente dopo qualche secondo viene reindirizzato alla Home. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente è registrato a Sine Charta.   . |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema notifica a Utente l’avvenuta registrazione entro 1 minuto. * Il sistema invia una mail di benvenuto entro 5 minuti. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 4 il sistema valuta che almeno un campo del form non è ben formato si veda *UC\_1.1*. * Se al punto 6 il sistema valuta che sono già presenti username o email si veda il caso *UC\_1.1*. * Se al punto 10 Utente clicca sul link scaduto si veda *UC\_1.2*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_1.2** |
| **NAME** | ***LinkScaduto*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * L’Utente clicca su un link scaduto. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente clicca il link scaduto di conferma inviato al suo indirizzo email. 2. Utente Viene indirizzato ad una pagina che mostra un avviso di link scaduto. 3. Il sistema dopo pochi secondi reindirizza l’utente alla Home. |
| **EXIT CONDITION** | * L’Utente non si è registrato a Sine Charta. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema reindirizza l’utente alla Home in modo da poter effettuare nuovamente la registrazione. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_2.0** |
| **NAME** | ***UserLogin*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente non è loggato. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente compila i form di login presenti nella Home con Username e password. 2. Compilati i campi clicca su “Accedi”. 3. Sine Charta valuta i dati acquisiti e li accetta. 4. Utente viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente diventa un utente loggato a Sine Charta. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Utente entro 10 secondi accede alla sua pagina personale. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 3 lo username o la password non ha corrispondenza si veda *UC\_2.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_2.1** |
| **NAME** | ***UserNonPresente*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Username/password inserite non hanno corrispondenza. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Il sistema mostra un alert che con scritto “Username o password errati” 2. Utente compila i form di login presenti nella Home con Username e password. 3. Compilati i campi clicca su “Accedi”. 4. Sine Charta valuta i dati acquisiti e li accetta. 5. Utente viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente diventa un utente loggato a Sine Charta. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Utente entro 10 secondi accede alla sua pagina personale. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 3 lo username o la password non ha corrispondenza si veda *UC\_2.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_3.0** |
| **NAME** | ***EliminaProfilo*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente è nella sua pagina personale. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente dalla sua pagina personale clicca sull’opzione “Elimina profilo”. 2. Sine Charta mostra un alert con “SI” o “NO” per confermare la richiesta da parte di Utente. 3. Utente conferma di voler cancellare il proprio profilo e quindi clicca “si”. 4. Il sistema accetta la richiesta da parte dell’utente 5. Il profilo di Utente viene eliminato insieme alle sue schede personaggio e, se presenti, le sue Storie. 6. L’utente diviene Utente. 7. Sine Charta lo reindirizza alla Home. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente viene eliminato da Sine Charta |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Utente viene cancellato completamente dal sistema in breve tempo e le risorse di memoria a lui dedicate vengono liberate. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 3 l’utente clicca “NO” l’alert viene chiuso. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_4.0** |
| **NAME** | ***CambioEmailPersonale*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente è nella sua pagina personale. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente dalla sua pagina personale clicca “Modifica profilo”. 2. Sine Charta reindirizza Utente alla pagina per poter modificare le sue credenziali. 3. Ad Utente viene mostrato un campo con la sua Email attuale e di fianco un pulsante “modifica”. 4. Utente clicca su “modifica”. 5. Il sistema mostra due nuovi campi da riempire etichettati “Nuova E-mail” e “Conferma E-mail”. 6. Utente compila i nuovi campi e clicca sul pulsante “Conferma”. 7. Il sistema valuta i campi inseriti. 8. Il sistema procede al cambio Email. 9. Sine Charta quindi invia due Email di notifica sia alla vecchia casella sia alla nuova inserita per notificare l’avvenuto cambio. 10. Utente viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| **EXIT CONDITION** | * L’indirizzo email di Utente viene cambiata. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Utente cambia la sua Email in un minuto. * Il sistema sequenzialmente alla modifica invia le Email di notifica entro breve tempo. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 6 Utente sbaglia il formato dei campi si veda *UC\_4.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_4.1** |
| **NAME** | ***FormEmailErrato*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente sbaglia i form del cambio Email. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Il Sistema mostra un alert all’utente per avvisarlo dei form errati. 2. Utente compila i nuovi campi e clicca sul pulsante “Conferma”. 3. Il sistema valuta i campi inseriti. 4. Il sistema procede al cambio Email. 5. Sine Charta quindi invia due Email di notifica sia alla vecchia casella sia alla nuova inserita per notificare l’avvenuto cambio. 6. Utente viene reindirizzato alla sua pagina personale. |
| **EXIT CONDITION** | * Il sistema cambia l’email personale di Utente. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Utente cambia la sua Email in un minuto. * Il sistema sequenzialmente alla modifica invia le Email di notifica entro breve tempo. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 6 Utente sbaglia il formato dei campi si veda *UC\_4.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_5.0** |
| **NAME** | ***CambioPasswordPersonale*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente si trova nella sua pagina personale. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente dalla sua pagina personale clicca “Modifica profilo”. 2. Sine Charta reindirizza Utente alla pagina di modifica profilo per poter modificare le sue credenziali. 3. Ad Utente viene mostrato un bottone “Cambia Password”. 4. Utente clicca su “Cambia Password”. 5. Il sistema mostra i nuovi campi da riempire etichettati “Password attuale” , “Nuova Password” e “Conferma Password”. 6. Utente compila i nuovi campi e clicca sul pulsante “Conferma”. 7. Il sistema valuta i campi inseriti. 8. Il sistema procede al cambio Password. 9. Sine Charta quindi invia Email di notifica per confermare l’avvenuto cambio. 10. Il sistema effettua il log-out dell’Utente e lo reindirizza alla Home di Sine Charta. |
| **EXIT CONDITION** | * Il sistema cambia la password di Utente. * Il sistema effettua il log-out di Utente. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema garantisce che la vecchia password non è più vincolata all’account, in modo tale da non poterla più riutilizzare. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 6 i campi “Password attuale”, “Conferma Password” e “Nuova Password” non sono conformi si veda *UC\_5.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_5.1** |
| **NAME** | ***FormPasswordErrati*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Form cambio password non conformi |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA  Il sistema mostra un alert che indica i campi non conformi.  Utente compila di nuovo i campi e clicca sul pulsante “Conferma”.  Il sistema valuta i campi inseriti.  Il sistema procede al cambio Password.  Sine Charta quindi invia Email di notifica per confermare l’avvenuto cambio.  Il sistema effettua il log-out dell’Utente e lo reindirizza alla Home di Sine Charta. |
| **EXIT CONDITION** | * Il sistema cambia la password di Utente. * Il sistema effettua il log-out di Utente. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema garantisce che la vecchia password non è più vincolata all’account, in modo tale da non poterla più riutilizzare. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 6 i campi “Password attuale”, “Conferma Password” e “Nuova Password” non sono conformi si veda *UC\_5.1*. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_6.0** |
| **NAME** | ***UserLogout*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * L’utente è loggato a Sine Charta ed in qualsiasi pagina ha a disposizione la sua navbar personale. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA  Utente clicca sul pulsante “Logout”.  Il sistema disconnette Utente da Sine Charta e reindirizza l’utente alla Home. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente non è più loggato a Sine Charta. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema disconnette entro pochi secondi l’utente connesso. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_7.0** |
| **NAME** | ***RecuperoPassword*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente non è loggato e si trova nella Home page. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente clicca su “Recupero Credenziali”. 2. Il sistema indirizza l’utente su una pagina che mostra un form da riempire con il proprio username. 3. Utente inserisce lo username e lo sottomette con il pulsante “Recupera”. 4. Il sistema verifica se è presente l’username specifico. 5. Il sistema invia un link per poter ripristinare la password all'indirizzo e-mail associato alla username inserito da Utente. 6. A schermo il sistema mostra una notifica di successo della procedura. 7. Il sistema infine reindirizza l’utente alla Home di Sine Charta. 8. L’utente clicca il link presente nella mail inviata dal sistema. 9. L’utente viene indirizzato ad una pagina dove sono presenti due form da compilare etichettati: “Nuova Password” e “Conferma Password”. 10. L’utente compila i campi e sottomette le informazioni cliccando il pulsante “Conferma”. 11. Sine Charta mostra una notifica di successo dell’operazione e reinderizza l’utente alla Home. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente recupera la password per poter accedere. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema permette il recupero password entro pochi minuti. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 6 si verifica che l’utente non è presente il sistema lo segnala con un alert e l’utente deve reinserire un username valido. * Se al punto 8 l’utente clicca su un link scaduto il sistema lo indirizza ad una pagina di errore e successivamente alla Home. * Se al punto 9 i campi “Nuova Password” e “Conferma Password” non corrispondono si veda *UC\_5.1.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_8.0** |
| **NAME** | ***RecuperoUsername*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente non è loggato. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente si trova sulla Home dove ha a disposizione il link "Recupera credenziali" che quindi viene cliccato. 2. Il sistema lo reindirizza su una pagina che mostra un form da riempire con la propria e-mail. 3. Utente inserisce l'indirizzo e-mail 4. Utente Clicca sul pulsante "Recupera". 5. Il sistema controlla l’indirizzo email inserito. 6. Il sistema invia all'indirizzo e-mail un messaggio che contiene la sua username. 7. A schermo in seguito viene mostrata una notifica all'utente dell'invio della mail. 8. Il sistema reindirizza Utente alla Home. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente riceve la mail con la propria username. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema invia lo username a Utente entro un minuto. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 5 la mail inserita non corrisponde viene segnalato tramite un alert e l’utente deve ricompilare il campo. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_9.0** |
| **NAME** | ***CreazioneStoria*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sua area personale. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore clicca su “Nuova storia” presente sulla parte superiore della sua pagina personale. 2. UtenteModeratore viene reindirizzato in una pagina dove è presente un tool che permette di scrivere la storia. 3. UtenteModeratore nell’apposita area di testo inserisce la sua storia. 4. UtenteModeratore salva la storia cliccando su “Salva”. 5. Il sistema salva la storia appena scritta da UtenteModeratore. 6. Il sistema reindirizza UtenteModeratore alla sua area personale. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteModeratore ha creato e salvato una nuova storia. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema permette in pochi passi di poter scrivere e salvare immediatamente una nuova storia. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_10.0** |
| **NAME** | ***InvioInviti*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella pagina dedicata agli inviti. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore inserisce un titolo ed una breve descrizione della storia, riempiendo il campo “Titolo” e l’area di testo dedicata alla descrizione. 2. UtenteModeratore scrive nel campo apposito la username degli utenti da invitare, uno per volta. 3. UtenteModeratore clicca sul pulsante “Aggiungi”, per ogni utente da inserire. 4. Il sistema verifica se, per ogni username inserita, è presente. 5. Il sistema inserisce gli utenti alla lista degli utenti da invitare presente all’interno della pagina. 6. UtenteModeratore clicca sul pulsante “Crea Storia e invita”. 7. Il sistema invia una notifica alla pagina personale ed una mail agli utenti selezionati dalla lista. 8. UtenteModeratore viene reidirizzato alla sua Home personale. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteGiocatore riceve la notifica da parte di UtenteModeratore. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema invia le notifiche agli utenti entro pochi minuti. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 4 il sistema verifica che un username inserito non è presente, ignora l’input e notifica UtenteModeratore. * Se al punto 6 nella lista degli utenti non è presente nessuno, il sistema blocca l’operazione e notifica UtenteModeratore dell’errore. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_11.0** |
| **NAME** | ***AccettaInviti*** |
| **ACTORS** | UtenteGiocatore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteGiocatore ha ricevuto la notifica da UtenteModeratore. * UtenteGiocatore si trova nella Home della sua pagina personale. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore clicca su “Inviti” nella sua pagina personale. 2. Il sistema lo inidirizza alla pagina di gestione degli inviti ricevuti. 3. UtenteGiocatore clicca su “Accetta” alla storia a cui vuole partecipare. 4. Il sistema aggiunge la storia accettata alla lista delle storie a cui partecipa UtenteGiocatore e viene aggiunto alla lista dei giocatori che partecipano alla storia. 5. Il sistema reindirizza UtenteGiocatore alla sua Home personale. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteGiocatore aggiunge la storia a cui è invitato alla sua lista delle storie. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema aggiunge la storia all’UtenteGiocatore entro 2 minuti. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 3 UtenteGiocatore rifiuta l’invito, l’invito viene rimosso dal sistema. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_12.0** |
| **NAME** | ***CreazionePersonaggio*** |
| **ACTORS** | UtenteGiocatore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteGiocatore si trova nella sua area personale. * UtenteGiocatore partecipa ad una storia nella quale non ha nessun personaggio. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore clicca su "CreaPG" in corrispondenza della storia a cui partecipa. 2. Il sistema indirizza UtenteGiocatore alla pagina di creazione personaggio, nella quale è presente un form contenente i campi per le generalità del personaggio. 3. UtenteGiocatore compila i campi con nome, cognome, nazionalità, età e sesso del personaggio. 4. Una volta compilati tutti i campi, clicca sul pulsante "Avanti" e li sottomette al sistema. 5. Sine Charta valuta che i campi siano stati riempiti correttamente. 6. I dati vengono accettati dal sistema. 7. Sine Charta mostra una schermata contenente il mazzo degli Arcani Maggiori e un testo che invita UtenteGiocatore a cliccarlo. 8. UtenteGiocatore clicca sul mazzo ed estrae tre carte, che rimangono coperte. 9. UtenteGiocatore clicca su una delle carte appena estratte. 10. ll sistema mostra il tarocco cliccato da UtenteGiocatore e due pulsanti: uno di conferma e uno di rifiuto. Di fianco è presente anche una breve descrizione del tarocco mostrato, se scelto come tarocco dominante. 11. UtenteGiocatore clicca sul pulsante di conferma del tarocco dominante. 12. Il sistema mostra la schermata di estrazione delle caratteristiche. La schermata contiene il mazzo dei tarocchi e quattro caselle in cui sono disegnati i quattro semi delle carte da poker e sotto ognuna di queste c'è un pulsante per estrarre una nuova carta. È presente un testo che invita UtenteGiocatore a cliccare sul mazzo. 13. UtenteGiocatore clicca sul mazzo dei tarocchi. 14. Il sistema estrae e mostra quattro carte e posiziona la prima sulla casella dei Cuori, la seconda sui Quadri, la terza sui Fiori e l'ultima sulle Picche. 15. In base al tarocco estratto e al seme ad esso associato, il sistema mostra un punteggio compreso tra 8 e 24 accanto ad ogni carta. viene mostrato adesso un pulsante di conferma. 16. UtenteGiocatore conferma tutte e quattro le carte estratte premendo il pulsante. 17. Il sistema mostra una pagina che contiene una tabella in cui sono presenti le 16 caratteristiche, raggruppate per seme. Come intestazione ad ogni gruppo vi è il punteggio determinato dall'estrazione precedentemente eseguita. 18. UtenteGiocatore distribuisce i punteggi ottenuti fra tutte le caratteristiche. 19. Una volta terminato, UtenteGiocatore clicca su "Conferma". 20. Il sistema mostra la schermata di scelta dei pregi e dei difetti. 21. UtenteGiocatore seleziona fino a 5 pregi e difetti. 22. Il sistema aggiorna il numero di punti abilità disponibili in base alla selezione dell'utente. 23. UtenteGiocatore clicca su "Conferma". 24. Il sistema, in funzione dei pregi, difetti e tarocco dominante aggiorna le caratteristiche del personaggio di UtenteGiocatore. 25. Il sistema aggiorna il punteggio di Vitalità e di Risoluzione. 26. Il sistema mostra la schermata di selezione della professione e delle ablilità. 27. UtenteGiocatore seleziona una professione. 28. Il sistema aggiorna il totale dei punti abilità in base alle caratteristiche involte. 29. Il sistema aggiunge le abilità relative alla professione scelta e al tarocco dominante alla lista delle competenze del personaggio. 30. UtenteGiocatore sceglie le abilità e distribuisce i punti abilità rispettando i limiti imposti dal sistema. 31. UtenteGiocatore clicca su "Completa". 32. Il sistema salva le preferenze di UtenteGiocatore. 33. Il sistema indirizza UtenteGiocatore alla schermata di riepilogo. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteGiocatore ha creato il suo personaggio per la storia considerata. * Il sistema memorizza tutti i dati del personaggio. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** |  |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 5 i campi non sono ben formati il sistema evidenzia i campi errati. * Se al punto 11 UtenteGiocatore clicca sul pulsante di rifiuto, il sistema estrae un nuovo tarocco che può essere scelto come tarocco dominante. * Se al punto 11 UtenteGiocatore rifiuta due volte di seguito il tarocco estratto, il sistema ne estrae un terzo e obbliga UtenteGiocatore a sceglierlo come tarocco dominante. * Se al punto 16 UtenteGiocatore clicca sul pulsante di rifiuto di uno dei tarocchi estratti, il sistema ne estrae uno nuovo in corrispondenza di quel pulsante. * Se al punto 16 UtenteGiocatore clicca sul pulsante di rifiuto per due volte di seguito in corrispondenza dello stesso tarocco, il sistema ne estrae un terzo ed obbliga UtenteGiocatore a sceglierne il valore per le caratteristiche del seme associato. * Se al punto 18 UtenteGiocatore assegna 2 punti ad una caratteristica, il sistema impedisce di diminuirne ulteriormente il valore. * Se al punto 18 UtenteGiocatore assegna 6 punti ad una caratteristica, il sistema impedisce di aumentarne ulteriormente il valore. * Se al punto 23 UtenteGiocatore clicca su “Rimuovi”, il pregio o difetto selezionato viene rimosso e non sarà inserito nella scheda. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_13.0** |
| **NAME** | ***ScritturaSessione*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sua pagina personale. * UtenteModeratore ha creato precedentemente una storia all’interno del sistema. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore accede alla sezione relativa alle storie che ha scritto, cliccando il link corrispondente. 2. Il sistema mostra una tabella con tutte le storie create da UtenteModeratore. Accanto al titolo vi è una breve descrizione della storia fornita dallo stesso UtenteModeratore. Sotto ogni titolo sono elencate tutte le sessioni relative alla storia e nell'ultima riga vi è un pulsante che consente di aggiungere una sessione. 3. UtenteModeratore clicca sul pulsante per aggiungere una sessione che intende giocare in futuro. 4. Il sistema indirizza UtenteModeratore alla schermata contenente due editor di testo. 5. UtenteModeratore scrive liberamente tutto ciò che vuole visualizzare durante la partita. 6. UtenteModeratore clicca sul pulsante che gli permette di salvare. 7. Il sistema memorizza tutto il contenuto del testo. 8. Il sistema indirizza UtenteModeratore alla sua pagina personale. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteModeratore ha creato una nuova sessione per la storia scelta. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * UtenteModeratore nel giro di pochi minuti riesce a scrivere una nuova sessione. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 6 UtenteModeratore clicca sul pulsante di salvataggio, ma l'area di testo non contiene nulla, il sistema notifica UtenteModeratore e impedisce di proseguire. * Se UtenteModeratore clicca il pulsante “Annulla”, ritorna alla pagina dove sono presenti le storie. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_14.0** |
| **NAME** | ***AggiuntaKeyword*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella pagina di editor sessione. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore scrive nella prima area di input la keyword che intende descrivere. 2. UtenteModeratore scrive la descrizione della keyword nell'area di testo sottostante. 3. UtenteModeratore clicca sul pulsante di aggiunta e sottomette i dati al sistema. 4. Il sistema controlla la validità della keyword. 5. Il sistema accetta la keyword e fa in modo che ogni sua occorrenza sia evidenziata nella pagina per la visualizzazione della sessione. |
| **EXIT CONDITION** | * Il sistema memorizza la keyword. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * In pochi minuti il sistema salva la keyword e tutte le sue occorrenze. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 4 il sistema rileva che la keyword identificata è troppo breve o troppo lunga, ne impedisce la creazione. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_15.0** |
| **NAME** | ***InizioSessione*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sua pagina personale. * UtenteModeratore ha creato precedentemente una sessione. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   * 1. Dalla sua pagina personale, UtenteModeratore accede alla sezione delle storie.   2. Il sistema mostra la schermata che elenca tutte le storie e relative sessioni.   3. UtenteModeratore seleziona la sessione che intende giocare e clicca sul pulsante “Gioca”.   4. Il sistema indirizza UtenteModeratore alla schermata di gestione della sessione di gioco, dove può leggere liberamente tutto ciò che ha scritto in precedenza. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sezione relativa alla sessione. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * In pochi minuti UtenteModeratore procede all’inizio della sessione. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 3 UtenteModeratore clicca il pulsante “Gioca” senza aver selezionato una sessione, il sistema avvisa l’utente dell’errore. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_16.0** |
| **NAME** | ***VisualizzazioneKeyword*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sezione relativa alla sessione. * UtenteModeratore ha creato precedentemente una keyword. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore clicca su una delle parole evidenziate dal sistema nella schermata dove è descritta la sessione di gioco. 2. Il sistema visualizza il contenuto in un pannello laterale con la descrizione della keyword cliccata da UtenteModeratore. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteModeratore visualizza la descrizione della keyword nell’apposito pannello. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * UtenteModeratore in pochi click visualizza la descrizione della keyword. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_17.0** |
| **NAME** | ***ModificaSessione*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sezione relativa alla sessione. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore clicca sul pulsante per modificare la sessione. 2. Il sistema indirizza UtenteModeratore alla pagina contenente l'editor per la sessione. 3. Il sistema inserisce il contenuto della sessione all'interno dell'editor. 4. UtenteModeratore modifica il testo che aveva scritto. 5. UtenteModeratore clicca sul pulsante di salvataggio. 6. Il sistema memorizza il contenuto del testo. 7. Il sistema indirizza UtenteModeratore alla schermata di visualizzazione sessione. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sezione relativa alla sessione. * Il sistema ha memorizzato le modifiche apportate da UtenteModeratore. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * In pochi minuti UtenteModeratore modifica il testo della sessione e lo aggiorna. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 5 UtenteModeratore clicca sul pulsante di salvataggio, ma l’area di testo non contiene nulla, il sistema notitfica UtenteModeratore e impedisce di proseguire. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_18.0** |
| **NAME** | ***GestioneNPC*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sezione relativa alla sessione. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore, all'interno della schermata di visualizzazione della sessione, clicca sul pannello relativo allo scontro. 2. Il sistema mostra la schermata relativa allo scontro. 3. Il sistema crea la tabella dell'ordine di chiamata attraverso i valori di Risoluzione dei PG e dei PNG che partecipano allo scontro. 4. Il sistema mostra tutte le informazioni dei PNG gestiti da UtenteModeratore. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella schermata dello scontro. * Il sistema evidenzia la riga del personaggio di turno. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * UtenteModeratore riesce in pochi passaggi a gestire le azioni di gioco. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_19.0** |
| **NAME** | ***GestioneChiamata*** |
| **ACTORS** | UtenteModeratore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella sezione relativa allo scontro. * Il sistema evidenzia la riga del personaggio di turno. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteModeratore, all'interno della schermata dello scontro, visualizza l'elenco dell'ordine di chiamata. 2. UtenteModeratore fa avanzare il turno di combattimento cliccando il pulsante sottostante. 3. Il sistema evidenzia la riga successiva. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteModeratore si trova nella schermata dello scontro. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Le righe evidenziate sono ben visibili. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se la riga evidenziata è l’ultima presente nell’elenco e al punto 2 UtenteModeratore clicca sul pulsante di avanzamento, il sistema evidenzia la prima. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_20.0** |
| **NAME** | ***ConsultaSchedaPG*** |
| **ACTORS** | UtenteGiocatore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteGiocatore si trova nella sua area personale. * UtenteGiocatore partecipa ad almeno una storia nella quale interpreta un personaggio. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Dalla sua pagina personale, UtenteGiocatore visualizza l'elenco delle storie a cui partecipa e il personaggio che interpreta in ognuna di esse, se esiste. 2. UtenteGiocatore clicca sul pulsante Gioca. 3. Il sistema indirizza UtenteGiocatore alla schermata e gli mostra la scheda del suo personaggio. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteGiocatore si trova nella sezione che mostra il suo personaggio. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * In pochi minuti il sistema recupera le informazioni relative ai suoi personaggi in gioco. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_21.0** |
| **NAME** | ***EstrazioneCarta*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente è UtenteGiocatore OR UtenteModeratore. * Utente si trova nella sezione “Mazzi”. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente clicca su “Estrai”. 2. Sine Charta sposta la carta in cima al mazzo nell’area di estrazione mostrandone il valore. 3. Utente visualizza la carta. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente ha visualizzato la carta estratta. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema mostra l’estrazione della carta in pochi secondi. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 1 le carte sono terminate, il sistema rimescola le carte e le riposiziona. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_22.0** |
| **NAME** | ***ModificaCaratteristiche*** |
| **ACTORS** | UtenteGiocatore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteGiocatore si trova nella sezione “SchedaPG” |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore clicca su “modifica Caratteristiche”. 2. Sine Charta accanto ad ogni abilita del PG, mostra due pulsanti, “+” e “-“. 3. UtenteGiocatore, clicca sul pulsante “+” accanto alla caratteristica che intende modificare. 4. Sine Charta aumenta di uno il valore della caratteristica. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteGiocatore aumenta di un punto la caratteristica desiderata. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** |  |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se al punto 3 UtenteGiocatore clicca sul pulsante "-", il sistema diminuisce di un punto il valore della caratteristica. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_23.0** |
| **NAME** | ***MischiaMazzo*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente è UtenteGiocatore OR UtenteModeratore. * Utente si trova nella sezione “Mazzi”. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente clicca su “Mischia”. 2. Sine Charta raccoglie tutte le carte estratte e quelle non estratte, ne fa un mazzo unico, dopodiché effettua un mescolamento del mazzo, dunque lo posiziona nell’area delle carte coperte. 3. Utente visualizza il mazzo coperto. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente mischia le carte. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema mischia il mazzo in pochi secondi. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_24.0** |
| **NAME** | ***AggiuntaFerita*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente si trova nella pagina dedicata alla scheda personaggio personale. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente seleziona tramite il menù a tendina la parte interessata del corpo, inserisce il valore del danno. 2. Utente clicca sul pulsante “Aggiungi ferita”. 3. Il sistema inserisce il valore del danno nella zona interessata sulla sagoma presente nella pagina. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente aggiunge una ferita al personaggio. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Viene aggiunta una ferita immediatamente dopo pochi passi. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * Se viene aggiunta una ferita mortale si veda *UC\_30.0.* |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_25.0** |
| **NAME** | ***MortePG*** |
| **ACTORS** | Utente |
| **ENTRY CONDITION** | * Viene aggiunta una ferita mortale al personaggio. * Utente si trova nella pagina dedicata alla scheda personaggio personale. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente seleziona tramite il menù a tendina la parte interessata del corpo, inserisce il valore del danno. 2. Utente clicca sul pulsante “Aggiungi ferita”. 3. Il sistema inserisce il valore del danno nella zona interessata sulla sagoma presente nella pagina. 4. Il sistema notifica che il PG ha subito un danno mortale e quindi muore. 5. Il sistema rimuove il pg dalla storia. 6. Il sistema reindirizza l’utente alla sua area personale. |
| **EXIT CONDITION** | * Il pg del giocatore viene rimosso dalla storia. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema in pochi istanti rimuove la scheda del personaggio. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_26.0** |
| **NAME** | ***CuraFerita*** |
| **ACTORS** | UtenteGiocatore |
| **ENTRY CONDITION** | * Utente si trova nella pagina dedicata alla scheda personaggio personale. * La sagoma mostrata deve contenere almeno un simbolo. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. Utente seleziona l’area del corpo da curare tramite l’apposito menu a tendina. 2. Il sistema mostra i simboli che codificano ferite di entità minore. 3. Utente seleziona un simbolo minore. 4. Utente clicca sul pulsante “Cura ferita”. 5. Il sistema sostituisce nell’area all’interno della sagoma il simbolo curato. |
| **EXIT CONDITION** | * Utente cura una ferita al personaggio. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * In pochi passi il sistema mostra l’avvenuta cura del personaggio. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | * // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_27.0** |
| **NAME** | ***AggiuntaEquipaggiamento*** |
| **ACTORS** | UtenteGiocatore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteGiocatore si trova nella pagina dedicata alla sua scheda personaggio. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore visualizza la tabella dell’equipaggiamento con le due combobox, seleziona il tipo di oggetto dalla prima combobox presente all’interno della tabella. 2. Il sistema aggiorna la lista degli oggetti della seconda combobox in base al tipo selezionato. 3. UtenteGiocatore seleziona l’oggetto della seconda combobox. 4. UtenteGiocatore clicca sul pulsante “Aggiungi”. 5. Il sistema aggiunge l’oggetto alla riga della tabella all’interno della pagina. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteGiocatore ha aggiunto un oggetto alla sua tabella degli equipaggiamenti. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * Il sistema in pochi secondi aggiunge un oggetto all’equipaggiamento. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_28.0** |
| **NAME** | ***RimozioneEquipaggiamento*** |
| **ACTORS** | UtenteGiocatore |
| **ENTRY CONDITION** | * UtenteGiocatore si trova nella pagina dedicata alla sua scheda personaggio. |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore visualizza la tabella dell’equipaggiamento, per ogni oggetto è presente un pulsante “Rimuovi” sulla stessa riga. Clicca sul pulsante corrispondente all’oggetto da rimuovere. 2. Il sistema elimina l’oggetto dalla lista. 3. Il sistema aggiorna la lista dell’equipaggiamento. |
| **EXIT CONDITION** | * UtenteGiocatore rimuove un oggetto dal suo equipaggiamento. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** | * In pochi secondi il sistema rimuove l’oggetto dalla lista. |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | // |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **UC\_29.0** |
| **NAME** | ***ModificaAbilità*** |
| **ACTORS** | UtenteGiocatore |
| **ENTRY CONDITION** | UtenteGiocatore si trova nella sezione “SchedaPG” |
| **FLOW OF EVENTS** | UTENTE SISTEMA   1. UtenteGiocatore clicca su “modifica abilità”. 2. Sine Charta accanto ad ogni abilità del PG, mostra un pulsante "aggiungi grado" e un pulsante "aggiungi fallimento". 3. UtenteGiocatore, clicca sul pulsante “+” accanto all'abilità che intende modificare. 4. Sine Charta aumenta di uno il grado dell'abilità, aggiorna il modificatore totale e azzera il contatore dei fallimenti. |
| **EXIT CONDITION** | UtenteGiocatore aumenta di un punto il grado dell'abilità desiderata. |
| **QUALITY REQUIREMENTS** |  |
| **EXCEPTIONAL CONDITION** | Se un'abilità ha il grado uguale a 10 il sistema non permette di aumentarlo. |