Caso formale:

CASO D'USO UC1: Gioca a Scopone Scientifico

portata: Applicazione Scopone Scientifico

Livello: obbiettivo utente

Attore primario: giocatore

Stakeolders: Giocatore: vuole giocare una partita Scenario principale di successo:

1. Il giocatore inzia la partita con 3 giocatori artificiali

2. I giocatori ricevono 10 carte

3. Il giocatore decide quale carta giocare e aspetta i turni degli altri ripetere il passo 3 finchè non finiscono le carte

4. I sistemi conta i punti e li visualizza ripetere dal passo 2 al passo 4 finchè una delle due squadre non raggiunge il punteggio prefissato

Estensioni:

a. In qualsiasi momento il Sistema fallisce:

1. Il giocatore riavvia il Sistema.

2. Il Sistema rileva il guasto precedente, ricostruisce lo stato ed è pronto a continuare.

3. Il giocatore decide di continuare (dall’ultimo turno di gioco completato).

Casi informali:

UC2: Ad ogni turno giocatore gioca una carta. Se il suo valore è pari alla somma di più carte sul tavolo.Il giocatore sceglie la combinazione di carte da prendere e queste vengono memorizzate tra le carte prese, assieme a quella giocata.

UC3: Un gicatore avvia una partita con 3 giocatori artificiali, ciascuno riceve 10 carte e a turno ne gioca una. Alla fine della partita il sistema conta i punti e li mostra. Attore: giocatore Obbiettivi: giocare una partita decidere che carte prendere, visualizzare il punteggio finale.

UC4: Visualizzazione regole: il giocatore avvia l'applicazione e richiede la visualizzazione delle regole di gioco. Il sistema mostra le regole a schermo.

UC5: Scelta delle carte: Il giocatore imposta la tipologia di carte che preferisce prima di iniziare la partita.

UC6: Il giocatore richiede di visualizzare la classifica generale e il sistema la mostra a schermo. Vengono visualizzati i nickname dei giocatori e della squadra associato al punteggio finale della partita