**UC1: GIOCA A SCOPONE SCIENTIFICO**

Portata: Applicazione Scopone Scientifico

Livello: Obbiettivo utente

Attore Primario: Il giocatore

Stakeholders e interessi: I giocatori: vogliono giocare una partita

Scenario di successo:

1. I giocatori richiedono l’inizio del gioco e inseriscono il numero di giocatori, i loro nomi, l’ordine di gioco, il punteggio finale a cui si vuole arrivare
2. Il sistema forma le squadre
3. I giocatori ricevono 10 carte
4. L’applicazione visualizza la mano del giocatore e le carte sul tavolo
5. Il giocatore decide quale carta giocare e aspetta i turni degli altri

*Ripetere il passo 4 e 5 per ogni giocatore finché non finiscono le carte*

1. Il sistema conta i punti della mano e i punti totali e li visualizza

*Ripetere dal passo 3 al passo 6 finché non si raggiuge il punteggio massimo*

1. Il sistema visualizza la squadra vincitrice e il punteggio finale

Estensioni:

1. Il giocatore inserisce un numero non valido di giocatori:

b) Il sistema avvisa l’utente e permette di inserire nuovamente il numero di giocatori

Requisiti speciali: Fornire sia una modalità grafica che una testuale

**UC2: GESTIONE SCELTA MULTIPLA**

**Scenario di successo principale**: Un giocatore gioca una carta. In base alle carte sul tavolo sono possibili più prese. L’applicazione visualizza le possibili combinazioni di carte, il giocatore sceglie le carte da prendere e l’applicazione le mette nel mazzo della squadra del giocatore.

**UC3: GIOCARE UNA NUOVA PARTITA**

**Scenario di successo principale**: I giocatori hanno terminato una partita e vogliono iniziarne un’altra, cambiando eventualmente le squadre e il punteggio massimo. L’applicazione azzera i punteggi permette l’inizio di una nuova partita.