**USE CASE DIAGRAM KLOTSKY APP**



**Block Movement Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actors** | Utente |
| **Description** | L’utente può scegliere un blocco qualsiasi e muoverlo all’interno della plancia |
| **Data** | Blocco scelto per muovere |
| **stimulus** | l'interazione dell’utente con il blocco desiderato |
| **Risposta** | Il movimento del blocco nello spazio desiderato se c'è possibilità di mossa, altrimenti non succede niente. |
| **Comments** |  |

**Current chrono Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| Actors | Utente |
| Description | L’utente potrà vedere il tempo trascorso dall'inizio della partita attuale |
| Data | Tempo dall'inizio della partita |
| Stimulus | Inizio della partita |
| Response | Display del tempo |
| Comments | Il tempo parte quando l’applicazione viene “accesa” |

**Next Best Move Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actors** | Utente |
| **Description** | L'utente potrà, tramite un bottone, muovere un blocco nella prossima posizione migliore per raggiungere la vittoria |
| **Data** | File di soluzioni |
| **Stimulus** | Il click dell’utente sul bottone di NBM |
| **Response** | Il programma mostrerà la mossa raccomandata |
| **Comments** | Si potrà risolvere una configurazione dall'inizio alla fina solo premendo il NBM |

**Moves Number Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actors** | Utente |
| **Description** | L’utente potrà vedere il numero di mosse durante il trascorso della partita |
| **Data** | Numero di mosse |
| **Stimulus** | Il movimento di un quadrato |
| **Response** | Il numero di mosse aumenta di 1 |
| **Comments** |  |

**Undo Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actors** | Utente |
| **Description** | L’utente potrà tornare alla mossa precedente |
| **Data** | File cache temporaneo con le mosse realizzate |
| **Stimulus** | Click sul bottone di undo |
| **Response** | Il gioco torna alla configurazione precedente all'ultima mossa |
| **Comments** | Il numero di mosse diminuisce di 1 |

**Reset Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | Utente |
| **Description** | L’utente potrà ripristinare la configurazione attuale a quella iniziale |
| **Data** | Lista della configurazione iniziale |
| **Stimulus** | Click sul bottone di Reset |
| **Response** | Si ritorna alla configurazione di partenza |
| **Comments** | Può essere fatto anche tramite un menù a tendina |

**Choose Configuration Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actors** | Utente |
| **Description** | L’utente potrà scegliere tra 3 configurazioni diverse per iniziare la partita |
| **Data** | Lista delle configurazioni iniziali |
| **Stimulus** | Il click dell’utente sulla configurazione desiderata |
| **Response** | Il display della configurazione per poter iniziare il gioco |
| **Comments** |  |

**Save Run Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actors** | Utente |
| **Description** | L’utente potrà salvare la configurazione attuale della sua partita e potrà continuare in un altro momento con la configurazione salvata |
| **Data** | File contenente l’ultima mossa salvata |
| **Stimulus** | Il click sul bottone per salvare |
| **Response** | La configurazione viene salvata su un file che si userà per ricavarla quando si ripristina la partita |
| **Comments** |  |

**Load Run Use Case**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actors** | User |
| **Description** | L’utente potrà caricare una partita previamente salvata |
| **Data** | File contenente la configurazione salvata |
| **Stimulus** | Il click sul bottone di carica |
| **Response** | In caso ci sia una partita salvata il programma chiederà all’utente di selezionare il file di salvataggio per iniziare a giocare, se non ve ne fossero inizia una nuova partita da 0. |
| **Comments** |  |