

Storie Utente: Fase di Rinforzo

Posizionamento armate

Bob è il giocatore che attualmente detiene il turno.

Dal pannello del giocatore, Bob vede che possiede un numero k di armate da posizionare.

Bob clicca su un suo territorio per posizionare un'armata.

La fase di rinforzo di Bob non può terminare se non ha ancora posizionato tutte le armate.

Scenario Posizionamento Armate

Ipotesi iniziale: Bob vuole posizionare un armata in un territorio.

Normale: Bob clicca sul territorio in cui vuole posizionare l'armata.

Il sistema dovrà sottrarre un armata libera da quelle di Bob.

Che cosa può andare male: Bob non ha alcuna armata da posizionare. In questo caso viene generato un messaggio di log avvisandolo che non ha alcuna armata.

Bob clicca su un territorio che non possiede. In questo caso il sistema non sottrarrà alcuna armata, che quindi non verrà posizionata.

Stato del sistema al completamento dell'operazione: se l'operazione richiesta è lecita allora viene rimossa un'armata dalle armate dell'utente altrimenti non viene effettuata alcuna operazione.

Scambio di un tris

Bob è il giocatore che attualmente detiene il turno.

Dal bottone cards, Bob sa di essere in possesso di almeno tre carte dei territori, ottenute dalla conquista dei territori degli avversari.

Bob decide di scambiarle con il corrispondente numero di armate.

Bob spunta le carte che vuole scambiare e se queste corrispondono ad un tris lecito allora il sistema accrediterà a Bob il corretto numero di tris, sottraendo dalle sue carte quelle appena scambiate.

Scenario scambio di un tris

Ipotesi iniziale: Bob vuole scambiare un tris di carte dei territori da lui posseduto con il corrispondente numero di armate.

Normale: Bob clicca sul bottone "cards" presente nel pannello del giocatore. Mette la spunta sulle tre carte che vuole scambiare, quindi clicca sul bottone scambia dell'interfaccia. Se il tris è lecito allora verranno accreditati il numero di armate corrispondenti a Bob.

Che cosa può andare storto: Il tris non è lecito. Allora il sistema non farà scambiare il tris e notificherà nel log l'errore di input.

Storia Utente: Fase di Attacco

Attacco di un territorio nemico

Bob è il giocatore che attualmente detiene il turno.

Bob possiede un territorio che ha un numero di armate strettamente maggiore di uno.

Quest'ultimo territorio è confinante con un territorio nemico.

Bob decide di attaccare questo territorio, selezionando i due territori coinvolti.

Il sistema lancia automaticamente il maggior numero di dadi possibile.

Se Bob annienta tutte le armate del territorio attaccante allora riceve il territorio, su cui, automaticamente, verranno posizionate il numero di armate coinvolte nello scontro.

Bob può decidere di attaccare un altro territorio oppure di terminare la fase di attacco.

Scenario attacco di un territorio nemico

Ipotesi iniziale: Bob vuole attaccare un territorio nemico.

Normale: Bob clicca sul proprio territorio da cui vuole attaccare, quindi clicca sul territorio da attaccare. Vengono lanciati, automaticamente dal sistema, i dadi. Vengono eliminate le armate di Bob e le armate del territorio attaccato, in base ai risultati del lancio dei dadi.

Se il territorio attaccato non possiede più alcuna armata allora diventa di proprietà di Bob.

Che cosa può andare male: il territorio da cui si attacca non è di Bob: viene notificato nella barra di log e l'operazione di attacco viene annullata. Il territorio da cui si attacca possiede una sola armata: viene notificato nella barra di log e l'operazione di attacco viene annullata.

Il territorio da attaccare non è confinante a quello da cui si attacca: viene notificato nella barra di log e l'operazione di attacco viene annullata.

Storia Utente: Fase Di Spostamento

Spostamento di un certo numero di armate

Bob ha appena terminato la fase di attacco.

Bob vuole di spostare un certo numero di armate da un territorio, da lui posseduto, ad uno confinante. Allora sceglie il territorio di destinazione e immette in input il numero di armate da spostare. Il sistema valuterà se tale operazione è lecita ed in tal caso procederà a renderla.

Scenario spostamento di un certo numero di armate

Ipotesi iniziale: dopo la fase di attacco Bob vuole spostare un certo numero di armate da un suo territorio ad un altro suo territorio confinante.

Normale: Bob clicca il territorio da cui spostare le armate. Quindi, Bob clicca sul territorio di destinazione. Quindi Bob immette in input il numero di armate che vuole spostare.

Il sistema svolge le operazioni necessarie.

Che cosa può andare male: Bob clicca un territorio che non è in suo possesso: viene notificato nella barra di log e l'operazione di spostamento viene annullata. Bob clicca un territorio che non è confinante a quello inizialmente cliccato: viene notificato nella barra di log e l'operazione di spostamento viene annullata. Il numero di armate da spostare è troppo grande, uguale al numero di armate presenti nel territorio di partenza: viene notificato nella barra di log e l'operazione di spostamento viene annullata.