#### Actorii sistemului

Pentru interactiunea cu sistemul,exista 3 tipuri de utilizatori: jucatorul neautentificat, jucatorul autentificat si administratorul. In continuare sunt descrise drepturile si functionalitatile puse la dispozitie pentru fiecare tip de utilizator.

##### Jucator neautentificat

Jucatorul neautentificat este acel tip de utilizator ce acceseaza pentru prima data aplicatia sau doreste sa foloseasca doar functionalitatile de baza puse la dispozitie: jucarea unui meci de sah, vizualizare de strategii sau rezolvarea problemelor de sah. Acest tip de utilizator nu are un cont asignat.

##### Jucator autentificat

Jucatorul autentificat este acel tip de utilizator ce acceseaza frecvent aplicatia si doreste sa beneficieze de functionalitati aditionale fata de cele ale jucatorului neautentificat, precum: salvarea unui meci de sah, reluarea unui meci salvat sau vizualizarea de statistici. Pentru a deveni jucator autentificat, utilizatorul trebuie sa se inregistreze in sistem prin completarea unui formular de inregistrare. Pentru a accesa functionalitatile suplimentare, utilizatorul trebuie sa se autentifice in sistem.

##### Administrator

Administratorul este acel tip de utilizator responsabil cu managementul aplicatiei: el are la dispozitie o interfata grafica separata unde poate vedea lista de utilizatori existenti si are dreptul sa blocheze anumiti utilizatori. De asemenea, tot prin intermediul acestei interfete administratorul poate vedea mesajele primite, sau poate adauga strategii si probleme noi de sah.

#### Cazul de utilizare 1

**Numele cazului de utilizare:** Jucarea unui meci de sah

**Actor principal:** Jucatorul autentificat sau neautentificat

**Părți interesate (Stakeholders) :**

* Administratorul: doreste sa aiba o statistica centralizata cu meciurile jucate

**Precondiții:** Jucatorul se afla pe o pagina a aplicatiei ce afiseaza meniul cu cercuri.

**Postcondiții:** Meciul a fost terminat, salvat sau a fost revocat.

**Scenariul de succes:**

1. Jucatorul acceseaza optiunea pentru jucarea unui meci de sah
2. Sistemul afiseaza o pagina intermediara cu setarile meciului
3. Jucatorul selecteaza culoarea pieselor cu care doreste sa joace si nivelul jucatorului virtual de sah
4. Sistemul redirectioneaza jucatorul de sah la table de sah.
5. Jucatorul face o mutare
6. Sistemul raspunde cu o alta mutare.
7. Acest ciclu se repeat pana unul dintre jucatori invinge
8. Sistemul actualizeaza profilul jucatorului cu rezultatul noului meci.

**Scenarii alternative:**

5a Utilizatorul incearca sa inchida accidental tab-ul din browser in care se desfasoara meciul sau navigheaza catre alta pagina:

1. Sistemul afișează un mesaj de confirmare a recovarii meciului.
2. Utilizatorul confirma revocarea meciului sau renunta la revocarea meciului.

4a Utilizatorul incearca sa faca o mutare invalida cu propriile piese:

1. Sistemul reaseaza piesa mutate in pozitia in care aceasta se afla inaintea mutarii.

4b Utilizatorul incearca sa faca o mutare cu piesele adversarului:

1. Sistemul nu permite mutarea unei piese a adversarului.

#### Cazul de utilizare 2

**Numele cazului de utilizare:** Salvarea unui meci de sah

**Actor principal:** Jucatorul autentificat

**Părți interesate (Stakeholders) :**

* Administratorul: doreste sa aiba o statistica centralizata cu meciurile jucate

**Precondiții:** Jucatorul autentificat se afla in timpul unui meci de sah.

**Postcondiții:**Meciul a fost salvat si se gaseste in lista de meciuri salvate.

**Scenariul de success:**

1. Jucatorul selecteaza optiunea de salvare a meciului
2. Sistemul afiseaza un popup pentru introducerea numelui meciului
3. Jucatorul introduce numele meciului si confirma actiunea de salvare a acestuia.

**Scenarii alternative:**

2a Jucatorul doreste sa continue meciul:

1. Jucatorul selecteaza optiunea de revocare a salvarii meciului si continua sa joace.

#### Cazul de utilizare 3

**Numele cazului de utilizare:** Reluarea unui meci salvat de sah

**Actor principal:** Jucatorul autentificat

**Precondiții:** Jucatorul autentificat se afla pe orice pagina a interfetei grafice.

**Postcondiții:**Meciul de sah este reluat de la pozitia la care a fost salvat.

**Scenariul de uccess:**

1. Jucatorul selecteaza optiunea de reluare a unui meci salvat de sah din meniu.
2. Sistemul redirectioneaza utilizatorul catre o pagina in care sunt afisate meciurile de sah salvate.
3. Utilizatorul selecteaza un meci.
4. Sistemul redirectioneaza utilizatorul catre meciul de sah dorit si seteaza pozitia pieselor in mod respunzator pe table de sah.

**Scenarii alternative:**

3a Meciul salvat nu poate fi incarcat:

1. Sistemul afiseaza un mesaj de eroare pe ecran.

#### Cazul de utilizare 4

**Numele cazului de utilizare:** Vizualizarea unei strategii de sah

**Actor principal:** Jucatorul autentificat sau neautentificat

**Precondiții:** Jucatorul se afla pe o pagina a aplicatiei ce afiseaza meniul cu cercuri.

**Postcondiții:**Utilizatorul vizualizeaza o strategie de sah.

**Scenariul de uccess:**

1. Jucatorul selecteaza optiunea de vizualizare a unei strategii de sah meniu.
2. Sistemul redirectioneaza utilizatorul catre o pagina in care este afisata lista de strategii.
3. Utilizatorul selecteaza o strategie pe care doreste sa o vizualizeze.
4. Sistemul redirectioneaza utilizatorul catre o pagina in care este afisata table de sah si lista de mutari din strategie.
5. Utilizatorul selecteaza o mutare din lista.
6. Sistemul seteaza pe table de sah pozitia corespunzatoare mutarii selectate.

**Scenarii alternative:**

3a Strategia selectata nu poate fi incarcata:

1. Sistemul afiseaza un mesaj de eroare pe ecran.

#### Cazul de utilizare 5

**Numele cazului de utilizare:** Rezolvarea unei probleme de sah

**Actor principal:** Jucatorul autentificat sau neautentificat

**Precondiții:** Jucatorul se afla pe o pagina a aplicatiei ce afiseaza meniul cu cercuri.

**Postcondiții:**Utilizatorul rezolva o problema de sah.

**Scenariul de uccess:**

1. Jucatorul selecteaza optiunea de vizualizare a problemelor de sah meniu.
2. Sistemul redirectioneaza utilizatorul catre o pagina in care este afisata lista de probleme disponibile.
3. Utilizatorul selecteaza o problema pe care doreste sa o rezolve.
4. Sistemul redirectioneaza utilizatorul catre o pagina in care este afisata table de sah si cerinta problemei.
5. Utilizatorul face o mutare.
6. Sistemul raspunde cu o mutare.
7. Pasii 5 si 6 se repeta pana cand se ajunge la rezolvarea problemei de sah.
8. Sistemul afiseaza un mesaj corespunzator rezolvarii cu succes a problemei de sah.

**Scenarii alternative:**

3a Problema de sah nu poate fi incarcata:

1. Sistemul afiseaza un mesaj de eroare pe ecran.

5a Utilizatorul face o mutare gresita:

1. Sistemul afiseaza un mesaj prin care instiinteaza utilizatorul ca a facut o mutare gresita si muta piesa in pozitia in care se afla inainte de mutare.

#### Cazul de utilizare 6

**Numele cazului de utilizare:** Autentificarea jucatorului in sistem

**Actor principal:** Jucatorul neautentificat

**Precondiții:** Jucatorul neautentificat se afla pe o pagina a aplicatiei.

**Postcondiții:**Jucatorul este autentificat in sistem.

**Scenariul de uccess:**

1. Jucatorul neautentificat selecteaza optiunea de autentificare in sistem.
2. Sistemul redirectioneaza utilizatorul pe o pagina pe care se afla formularul de autentificare.
3. Utilizatorul introduce numele si parola si porneste autentificarea in sistem.
4. Sistemul verifica daca datele introduse sunt valide si redirectioneaza utilizatorul la pagina pe care era anterior, afisand in partea de sus a paginii numele utilizatorului autentificat.

**Scenarii alternative:**

3a Utilizatorul introduce date invalide:

1. Sistemul redirectioneaza utilizatorul la formularul de autentificare si afiseaza un mesaj de eroare pe ecran.

#### Cazul de utilizare 7

**Numele cazului de utilizare:** Inregistrarea unui utilizator nou

**Actor principal:** Jucatorul neautentificat

**Precondiții:** Jucatorul neautentificat se afla pe pagina cu formularul de autentificare in sistem

**Postcondiții:** Este creat un cont nou pentru utilizator

**Scenariul de uccess:**

1. Jucatorul selecteaza optiunea de inregistrare.
2. Sistemul redirectioneaza jucatorul la o pagina cu un formular de inregistrare.
3. Jucatorul completeaza formularul de inregistrare si trimite formularul.

**Scenarii alternative:**

3a Utilizatorul introduce un nume de utilizator ce exista deja:

1. Sistemul redirectioneaza utilizatorul la formularul de inregistrare si afiseaza un mesaj de eroare pe ecran.

Utilizatorul nu reintroduce corect parola aleasa:

1. Sistemul redirectioneaza utilizatorul la formularul de inregistrare si afiseaza un mesaj de eroare pe ecran.

#### Cazul de utilizare 8

**Numele cazului de utilizare:** Tentativa de a accesa o pagina cu acces restrictionat la o anumita categorie de utilizatori

**Actor principal:** Jucatorul neautentificat sau autentificat

**Precondiții:** Jucatorul se afla pe pagina o pagina a interfetei grafice.

**Postcondiții:** Pagina cu acces restrictionat este protejata de jucator.

**Scenariul de uccess:**

1. Jucatorul acceseaza o pagina cu acces restrictionat.
2. Sistemul redirectioneaza utilizatorul la pagina de autentificare.

#### Cazul de utilizare 9

**Numele cazului de utilizare:** Vizualizarea profilului

**Actor principal:** Jucatorul autentificat

**Precondiții:** Jucatorul autentificat se afla pe orice pagina a aplicatiei.

**Postcondiții:** Utilizatorul vede informatiile profilului sau.

**Scenariul de uccess:**

1. Jucatorul selecteaza optiunea de vizualizare a profilului.
2. Sistemul redirectioneaza utilizatorul la pagina cu informatiile profilului.