|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Inizio gioco |
| Descrizione | Decisione dell'utente di iniziare una nuova partita |
| Relazioni |  |
| Attori | Utente |
| Precondizioni | Non deve esistere una partita già in corso |
| Postcondizioni | E' iniziata una partita |
| Scenario Principale | 1. L'utente stabilisce il numero di giocatori (CU "Scelta numero giocatori") 2. L'utente stabilisce i nomi dei giocatori (CU "Assegna nome") 3. Il sistema assegna a ciascun giocatore un colore 4. Il sistema assegna a ciascun giocatore un ugual numero di territori 5. Il sistema assegna l'obiettivo segreto 6. Il sistema assegna delle armate iniziali |
| Scenari Alternativi |  |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Selezione Territori Attacco |
| Descrizione | Viene effettuata la selezione di due stati: la sorgente e la destinazione dell'attacco |
| Relazioni |  |
| Attori | Giocatore |
| Precondizioni | - Esiste una partita in corso  - E' il turno del giocatore  - E' la fase di attacco del giocatore |
| Postcondizioni |  |
| Scenario Principale  DA FIXARE | 1. Il giocatore seleziona uno stato in suo possesso 2. Il giocatore seleziona uno stato   2.1 Se lo stato selezionato è di proprietà del giocatore  2.1.1 Si torna al passo 1  3. La selezione diventa effettiva |
| Scenari Alternativi | 1.a Se il giocatore non ha almeno due armate nello stato selezionato  1.a.1 Si torna al passo 1  2.a Se lo stato selezionato è uno stato avversario non confinante  2.a.1 Si torna al passo 2 |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Selezione Territori Muovi |
| Descrizione | Viene effettuata la selezione di due stati: la sorgente e la destinazione dello spostamento |
| Relazioni |  |
| Attori | Giocatore |
| Precondizioni | - Esiste una partita in corso  - E' il turno del giocatore  - E' la fase di spostamento del giocatore |
| Postcondizioni |  |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore seleziona uno stato  2. Il giocatore seleziona uno altro stato  3. La selezione diventa effettiva |
| Scenari Alternativi | 1.a Se il giocatore non ha almeno due armate nello stato selezionato oppure lo stato non è in suo possesso  1.a.1 Si torna al passo 1  2.a Se lo stato non è in suo possesso o non confinante con quello scelto al passo 1  2.a.1 Si torna al passo 2 |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |