|  |  |
| --- | --- |
| 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 "Scelta 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  - Il giocatore possiede un territorio da cui attaccare (2+ armate e confinante con stato nemico) |
| Postcondizioni |  |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore seleziona uno stato in suo possesso 2. Il giocatore seleziona uno stato avversario confinante con quello scelto al punto 1 o uno suo stato con più di 2 armate   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 ma non confinante  2.a.1 Si torna al passo 2  2.b Se lo stato selezionato è di proprietà del giocatore ma ha solo 1 armata  2.b.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 in suo possesso  2. Il giocatore seleziona un altro stato in suo possesso  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 è in suo possesso ma non è confinante con quello scelto al punto 1 e ha una armata  2.a.1 Si torna al passo 2  2.b Se lo stato è in suo possesso ma non è confinante con quello scelto al punto 1 e ha almeno due armate  2.b.1 Si sovrascrive con questo stato la scelta effettuata al punto 1  2.b.2 Si torna al punto 2 |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Posiziona Armate |
| Descrizione | Viene effettuato l'assegnamento delle armate non ancora posizionate |
| Relazioni |  |
| Attori | Giocatore |
| Precondizioni | - Esiste una partita in corso  - E' il turno del giocatore  - E' la fase di preturno |
| Postcondizioni |  |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore può selezionare uno stato in suo possesso a cui aggiungere un'armata o decidere di annullare tutte le aggiunte già fatte  2. Il giocatore può terminare la fase (CU "Fine Fase"), altrimenti  2.a Si torna al passo 1 |
| Scenari Alternativi | 1.a Se lo stato non è di suo possesso o non ha armate da posizionare  1.a.1 Si torna al passo 1 |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Attacco |
| Descrizione | Viene effettuato un attacco |
| Relazioni |  |
| Attori | Giocatore |
| Precondizioni | - Esiste una partita in corso  - E' il turno del giocatore  - E' la fase di attacco  - Il giocatore possiede almeno uno stato, confinante con un avversario, con più di 1 armata |
| Postcondizioni | Il numero di armate negli stati selezionati è rimasto consistente con l’esito del lancio dei dadi.  Con più precisione:  1) Il dado con il punteggio più alto ottenuto dall’attaccante si confronta con il punteggio più alto del difensore.  2) Se è più alto il punteggio dell’attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato una delle sue armate (riponendola fra quelle in dotazione).  3) Se è più alto il punteggio del difensore, sarà l’attaccante a dover ritirare una delle sue armate dal territorio dal quale ha sferrato l’attacco.  4) In caso di pareggio vince sempre il difensore.  5) Se ciascun giocatore ha lanciato un solo dado, il confronto avviene immediatamente e l’attacco si conclude con il ritiro di una delle armate dal territorio del perdente.  6) Se, invece, l’attaccante o il difensore hanno lanciato due o più dadi, il confronto avviene per eliminazione progressiva del punteggio più basso. |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore usa CU "Seleziona Territori Attacco"  2. Il giocatore decide con quante armate attaccare, minimo 1, massimo 3  3. In base all'esito del lancio dei dadi corrispondenti:  3.a Se Il giocatore possiede almeno uno stato, confinante con un avversario,  avente più di 1 armata, si torna al passo 1  3.b Altrimenti, il giocatore può passare alla fase successiva (CU  "Fine Fase") |
| Scenari Alternativi |  |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Fine Fase |
| Descrizione | Si dichiara conclusa la propria fase di gioco |
| Relazioni |  |
| Attori | Giocatore |
| Precondizioni | - Esiste una partita in corso  - E' il turno del giocatore |
| Postcondizioni | - Si è passati alla fase successiva del turno del giocatore o si è passati alla prima fase del turno del giocatore successivo |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore dichiara la fine della fase corrente, eventualmente del proprio turno |
| Scenari Alternativi |  |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Muovi Armate |
| Descrizione | Il giocatore ridistribuisce le armate nella sua fase di post-turno |
| Relazioni |  |
| Attori | Giocatore |
| Precondizioni | - Esiste una partita in corso  - E' il turno del giocatore  - E' la fase di post-turno |
| Postcondizioni | - Le armate nel primo territorio sono calate nella stessa misura in cui sono aumentate le armate nel secondo territorio |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore usa CU "Seleziona Territori Muovi"  2. Il giocatore seleziona quante armate (max N-1 dove N sono quelle presenti nel  primo territorio selezionato) spostare dal 1° al 2° territorio |
| Scenari Alternativi |  |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Fine Gioco |
| Descrizione | Il gioco finisce per il raggiungimento dell'obiettivo segreto da parte di un giocatore |
| Relazioni |  |
| Attori | Giocatore |
| Precondizioni | - E' in corso una partita  - E' stato appena raggiunto un obiettivo segreto |
| Postcondizioni | - Non esiste una partita in corso |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore ha vinto e termina la partita |
| Scenari Alternativi |  |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |