|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Inizio gioco |
| Descrizione | Decisione dell'utente di iniziare una nuova partita |
| Relazioni | //todo snapshot |
| 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   2.1 Se lo stato selezionato è di proprietà del giocatore  2.1.1 Lo stato selezionato sovrascrive la selezione al passo 1  2.1.2 Si torna al passo 2  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 | Modificare come Selezione territori muovi!!!!!!! |

|  |  |
| --- | --- |
| 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 un 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 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. //todo specifica meglio |
| 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 |  |