|  |  |
| --- | --- |
| 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  - Il giocatore possiede un territorio da cui attaccare (2+ armate e confinante con stato nemico) |
| 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 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Titolo | Posiziona Armate |
| Descrizione | Viene effettuato l'assegnamento delle truppe non ancora posizionate |
| Relazioni |  |
| Attori | Giocatore |
| Precondizioni | - Esiste una partita in corso  - E' il turno del giocatore  - E' la fase di preturno |
| Postcondizioni | - Il giocatore non ha più truppe da posizionare |
| Scenario Principale | 1. il giocatore seleziona uno stato  2. il giocatore "clicca su aggiungi" per aggiungere le armate allo stato  3. Se le truppe da distribuire sono finite, il giocatore può terminare la fase, altrimenti  3.a Si torna al passo 1  3.b Si torna al passo 2 |
| Scenari Alternativi | 1.a Se lo stato non è di suo possesso  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 con più di 1 armate confinante ad uno avversario (caso contrario, si salta questa parte?) |
| Postcondizioni |  |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore usa CU "Seleziona Territori Attacco"  2. Il giocatore decide con quante armate attaccare, minimo 1, massimo 3 o numero armate presenti in difesa (fare in modo che non possa selezionare altro...)  3. In base all'esito dell'attacco:  3.a Se soddisfatte le precondizioni, si torna al passo 1  3.b Altrimenti, il giocatore è obbligato a passare alla fase successiva tramite 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  - [tecnicamente basta questo in quanto posiziona armate/muove armate gestisce già tutto] |
| 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 | - ... |
| 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 |  |
| Scenario Principale | 1. Il giocatore seleziona un suo territorio  2. Il giocatore seleziona un altro suo stato adiacente  3. 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 | 1.a Lo stato selezionato ha solo 1 armata, Si torna al passo 1 |
| 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 | Event: Obiettivo Raggiunto |
| Precondizioni | - E' in corso una partita  - Si è appena conclusa la fase di attacco di un giocatore |
| Postcondizioni | - Si torna al CU "Inizio Gioco" |
| Scenario Principale | 1. Un giocatore conquista un territorio, durante la sua fase d'attacco, il quale  rende soddisfatta la sua condizione di vittoria |
| Scenari Alternativi | - ... |
| Requisiti non funzionali |  |
| Punti aperti |  |