Sommario

[CASI D’USO 2](#_Toc18492707)

[Titolo: Movimento Pacman 2](#_Toc18492708)

[Titolo: Mela 2](#_Toc18492709)

[Titolo: Incontro fantasma 2](#_Toc18492710)

[Titolo: Morte 3](#_Toc18492711)

# CASI D’USO

## Titolo: Movimento Pacman

**Attori Principali:** Utente  
**Prerequisiti:** Apertura gioco  
**Racconto:**

1. L’utente preme una freccina

2A) Il sistema, se è possibile, cambia la direzione di movimento del pacman

2B) Se non la casella in cui vuole spostarsi non è utilizzabile, aspetta che lo sia.

1. Il sistema aggiorna la grafica.

## Titolo: Mela

**Attori Principali:** Utente  
**Prerequisiti:** apertura dell’applicazione  
**Racconto:**

1. L’utente fa muovere il pacman come nel Caso d’uso 1 fino a una casella con una mela
2. Il sistema aumenta il punteggio in base al tipo di mela
3. Il sistema rende vulnerabili i fantasmi, se la mela era grande
4. Il sistema aggiorna la grafica

## Titolo: Incontro fantasma

**Attori Principali:** Utente  
**Prerequisiti:** apertura dell’applicazione  
**Racconto:**

1. L’utente si muove in una casella con un fantasma, come nel caso d’uso 1

2A) Il sistema toglie una vita al pacman

2B) Il sistema riporta il fantasma al centro e aumenta il punteggio

3) Il sistema aggiorna la grafica

## Titolo: Morte

**Attori Principali:** Utente  
**Prerequisiti:** apertura dell’applicazione, incontro fantasma  
**Racconto:**

1. L’utente arriva a 0 vite
2. Il sistema mostra una schermata di gameover
3. L’utente chiude l’applicazione.