

## DESCRIZIONE DEI CASI D'USO

### Note comuni:

- L'utente può in qualsiasi momento terminare una partita in corso, visualizzando così una schermata contenente le statistiche di fine partita.
- Se un giocatore non è in condizioni di compiere determinate operazioni, il sistema disabilita i pulsanti relativi ad esse. Esempio: se un giocatore capita su un terreno che non può acquistare (poiché già in possesso di un altro giocatore), il pulsante relativo all'acquisto di quel terreno non è selezionabile.
- Ogni qualvolta un giocatore si trova a dover effettuare il pagamento di una somma che eccede il suo attuale capitale, appare una notifica in cui si segnala al giocatore che effettuando tale pagamento fallirà e diventerà inattivo. Il giocatore può decidere se confermare l'operazione e fallire oppure annullarla ed effettuare altre operazioni prima di proseguire con quello specifico pagamento.
- Se un giocatore diventa inattivo, non potrà più in alcun modo interagire con il sistema.

### **CASI D'USO:**

- CU1 Nuova Partita
- CU2 Preparazione
- CU3 Inizializzazione Giocatori
- CU4 Gioca Turno
- CU5 Tira i Dadi
- CU6 Passa dal "Via"
- CU7 Vai in Prigione
- CU8 Visita Prigione
- CU9 "Parcheggio gratuito"
- CU10 Paga Tassa
- CU11 Paga Affitto
- CU12 Acquista un Terreno
- CU13 Vendi un Terreno
- CU14 Costruisci un Edificio
- CU15 Demolisci un Edificio
- CU16 Visualizza Contratto
- CU17 Seleziona Terreno
- CU18 Esci di Prigione
- CU19 Pesca una Carta
- CU20 Paga
- CU21 Visualizza Informazioni
- CU22 Termina Turno
- CU23 Termina Partita
- CU24 Ritira dalla Partita
- CU25 Visualizza Statistiche della Partita

Titolo	<b>CU1 – Nuova Partita</b>
Descrizione	Un Utente decide di cominciare una nuova Partita al gioco Monopoli
Relazioni	Preparazione ([CU2]), Inizializzazione Giocatori ([CU3])
Attori	Utente
Precondizioni	Non deve essere in corso un'altra Partita
Postcondizioni	La Partita è stata creata secondo i parametri inseriti dall'Utente
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A sistema avviato, l'Utente può decidere di iniziare una Nuova Partita, cliccando sull'apposito pulsante</li> <li>2. Si apre una schermata di Preparazione in cui l'Utente deve inserire i dati necessari per creare la Partita ([CU2])</li> <li>3. Una volta confermati i dati inseriti nella fase di Preparazione, La Partita viene creata dal sistema ([CU3])</li> <li>4. Appare la Tavola da gioco della Partita appena creata, e i Giocatori possono da questo momento giocare a Monopoli</li> </ol>
Scenari alternativi	<ol style="list-style-type: none"> <li>3a. Se l'Utente decide di annullare la creazione della Partita, il sistema non creerà una Nuova Partita <ol style="list-style-type: none"> <li>3a.1 La schermata viene chiusa e l'Utente deve ripetere tutti i passaggi dal principio</li> </ol> </li> </ol>

Titolo	<b>CU2 – Preparazione</b>
Descrizione	L'Utente inserisce i dati necessari alla creazione di una Nuova Partita
Relazioni	Inserimento Durata Massima della Partita, Inserimento Giocatore
Attori	Utente
Precondizioni	- Una nuova Partita è in fase di creazione
Postcondizioni	Sono stati inseriti nome e Segnalino di almeno due Giocatori I nomi dei due Giocatori devono essere differenti
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entrato nella fase di Preparazione, all'Utente appare un menu contenente un campo per l'immissione di una durata massima della Partita, e sei campi per l'inserimento dei Giocatori</li> <li>2. L'Utente inserisce una durata massima</li> <li>3. L'Utente inserisce i nomi dei Giocatori che parteciperanno alla Partita e seleziona per ognuno di essi uno specifico Segnalino</li> <li>4. L'Utente conferma i propri inserimenti cliccando su un apposito pulsante</li> </ol>
Scenari alternativi	<ol style="list-style-type: none"> <li>2a. Se l'Utente non specifica una durata massima la partita avrà durata illimitata</li> <li>4a. Se l'Utente non ha inserito le informazioni di almeno due Giocatori, il sistema non abilita il pulsante di conferma <ol style="list-style-type: none"> <li>4a.1 L'Utente torna al passo 3</li> </ol> </li> <li>4b. Se l' Utente inserisce in due campi differenti lo stesso nome, appare una notifica di errore e il sistema disabilita il pulsante di conferma <ol style="list-style-type: none"> <li>4b.1 L'Utente torna al passo 3</li> </ol> </li> </ol>

Titolo	<b>CU3 – Inizializzazione Giocatori</b>
Descrizione	Al termine della Preparazione della Partita, il sistema assegna automaticamente ai Giocatori un Capitale di partenza e dei Contratti
Relazioni	Assegnamento Capitali di Partenza, Distribuzione dei Contratti, Visualizza Contratti assegnati
Attori	Utente, Giocatore
Precondizioni	Si è conclusa con successo la fase di Preparazione della partita
Postcondizioni	Ogni Giocatore possiede dei Contratti ed un Capitale diverso da zero
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema assegna ad ogni Giocatore un capitale di partenza che dipende dal numero di Giocatori partecipanti alla Partita</li> <li>2. Il sistema assegna ad ogni Giocatore dei Contratti, il cui numero dipende dal numero di partecipanti alla Partita, scelti in maniera casuale tra tutti quelli presenti nel gioco. Ogni Giocatore diventa così proprietario di alcuni Contratti</li> <li>3. Per ogni Giocatore appare, a rotazione, una schermata in cui sono visualizzati i Contratti assegnati dal sistema, e il loro importo totale che il Giocatore dovrà pagare (l'importo verrà detratto dal Capitale di partenza), assieme a un pulsante di conferma</li> <li>4. Ogni Giocatore clicca sul pulsante di conferma, pagando così automaticamente l'importo appena indicato</li> <li>5. Quando tutti i Giocatori hanno confermato il pagamento dei Contratti, inizia la fase di svolgimento della Partita, in cui i Giocatori giocano dei Turni, a rotazione</li> </ol>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU4 – Gioca Turno</b>
Descrizione	Durante lo svolgimento del gioco, i Giocatori devono a rotazione giocare dei Turni. In ogni Turno devono tirare i dadi e, se sono nelle condizioni necessarie, ovvero non sono in Prigione, il sistema muove il loro Segnalino in base all'esito del tiro dei dadi. I Giocatori devono poi, prima di terminare il Turno, effettuare le operazioni previste dalla Casella di arrivo
Relazioni	Tira i Dadi ([CU5]), Passa dal Via ([CU6]), Vai in Prigione ([CU7]), Visita Prigione ([CU8]), “Parcheggio Gratuito” ([CU9]), Paga Tassa ([CU10]), Paga Affitto ([CU11]), Acquista un Terreno([CU12]), Pesca una Carta([CU19]), Termina Turno ([CU22])
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore
Postcondizioni	Il Giocatore ha tirato i dadi, effettuato le operazioni necessarie e terminato il Turno
Scenario principale	<p>Durante il suo Turno:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore Tira i dadi ([CU5])</li> <li>2. Il Giocatore attende che il sistema sposti il suo Segnalino in senso orario di un numero di Caselle pari al risultato ottenuto dal tiro dei dadi</li> <li>3. La nuova posizione del Segnalino viene memorizzata dal sistema</li> <li>4. La Casella sulla quale il Segnalino del Giocatore è stato mosso determina cosa succede al Giocatore durante quel Turno: <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 La Casella “Via” (o anche il semplice passaggio da questa Casella) corrisponde a [CU6]</li> <li>4.2 La Casella “In prigione” corrisponde a [CU7], la Casella “Prigione” corrisponde a [CU8]</li> <li>4.3 La Casella “Parcheggio gratuito” corrisponde a [CU9]</li> <li>4.4 Le Caselle delle Tasse corrispondono a [CU10]</li> <li>4.5 le Caselle dei Terreni possono corrispondere a [CU11] o [CU12], a seconda che siano possedute o meno da un altro Giocatore</li> <li>4.6 le Caselle Probabilità e Imprevisti corrispondono a [CU19]</li> </ol> </li> <li>5. Il Giocatore può decidere di effettuare altre operazioni sempre possibili durante il Turno</li> <li>6. Il Giocatore termina il proprio Turno ([CU22])</li> <li>7. Inizia il Turno del Giocatore successivo</li> </ol>
Scenari alternativi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1a. Se il Giocatore si trova in Prigione può decidere di pagare la Cauzione prima di tirare i dadi</li> <li>1b. Se il Giocatore viene dal caso d'uso Pesca Carta non deve tirare i dadi ma svolgere solamente le operazioni previste dalla Casella in cui è stato spostato a causa della Carta pescata; passa al punto 3</li> <li>1c. Se il Giocatore viene dal caso d'uso Esci di Prigione e ha precedentemente tirato i dadi mantiene il tiro già effettuato</li> <li>2a. Se il Giocatore si trova in Prigione da meno di tre Turni e non ha ottenuto un tiro di dadi doppio o non ha pagato la Cauzione non può muovere il proprio Segnalino e salta al passo 5</li> <li>2b. Se il Giocatore si trova in Prigione da tre Turni e non ha ottenuto un tiro di dadi doppio, è costretto a uscire di Prigione pagando la</li> </ol>

	<p>Cauzione</p> <p>2b.1. Passa a [CU18]</p> <p>2b.2. Il Giocatore procede comunque al passo 2, mantenendo il tiro di dadi già effettuato</p> <p>2c. Se il Giocatore si trova in Prigione, ed ha ottenuto un tiro di dadi doppio, esce di Prigione e procede al passo 2</p> <p>2d. Se il Giocatore non si trova in Prigione e ha ottenuto un tiro di dadi doppio per la terza volta consecutiva, finisce in Prigione</p> <p>2d.1. Il Segnalino del Giocatore viene automaticamente spostato dal sistema sulla Casella Prigione, e il Giocatore si trova da quel momento in Prigione</p> <p>2d.2. Il Giocatore salta al passo 5</p> <p>6a. Se il Giocatore non si trova in Prigione e ha ottenuto un tiro di dadi doppio, deve rilanciare i dadi, tornando al passo 1</p>
--	---

Titolo	<b>CU5 – Tira i Dadi</b>
Descrizione	Il Giocatore lancia due dadi, il cui risultato determinerà il movimento del Segnalino del Giocatore.
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore
Postcondizioni	
Scenario principale	<p>1. Il Giocatore clicca sul pulsante Tira i Dadi per tirare i dadi</p> <p>2. Appare il risultato dei due dadi appena lanciati. I valori dei due dadi lanciati appaiono singolarmente (ciascun dado ha sei facce)</p>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU6 – Passa dal “Via”</b>
Descrizione	Il Giocatore passa o si ferma sulla casella “Via” della Tavola da gioco
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<p>- È il Turno del Giocatore</p> <p>- Il Giocatore ha già lanciato i dadi</p> <p>- Il Giocatore si è fermato o è passato dalla Casella “Via”</p>
Postcondizioni	
Scenario principale	1. Se il Giocatore passa, o finisce con il proprio Segnalino sulla Casella “Via”, riceve automaticamente un'indennità dalla Banca
Scenari alternativi	1a. Un Giocatore che finisce in Prigione non passa da questa Casella, e perciò non riceve nessuna indennità dalla Banca

Titolo	<b>CU7 – Vai in Prigione</b>
Descrizione	Il Giocatore finisce in Prigione, dalla quale potrà uscire solo in seguito a un tiro di dadi doppio oppure dopo aver pagato una Cauzione
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha già lanciato i dadi</li> <li>- Il Giocatore si è fermato sulla Casella “In Prigione”</li> </ul>
Postcondizioni	Il Giocatore è in Prigione
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Appare un'indicazione che informa il Giocatore che il suo Segnalino verrà spostato in Prigione</li> <li>2. Il Segnalino del Giocatore viene automaticamente spostato sulla Casella Prigione</li> <li>3. Il Giocatore si trova da ora in Prigione</li> </ol>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU8 – Visita Prigione</b>
Descrizione	Il Giocatore si ferma in visita alla Prigione
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha già lanciato i dadi</li> <li>- Il Giocatore si è fermato sulla Casella “Prigione”</li> </ul>
Postcondizioni	
Scenario principale	1. Il Giocatore visita la Prigione. Ai visitatori non accade nulla, pertanto il Giocatore non è da considerarsi in Prigione
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU9 – “Parcheggio gratuito”</b>
Descrizione	Il Giocatore finisce sul Parcheggio gratuito
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha già lanciato i dadi</li> <li>- Il Giocatore si è fermato sulla Casella “Parcheggio gratuito”</li> </ul>
Postcondizioni	
Scenario principale	Il Giocatore si trova su un Parcheggio gratuito. Non gli accade nulla
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU10 – Paga Tassa</b>
Descrizione	Il Giocatore è costretto a pagare una Tassa alla Banca
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha già lanciato i dadi</li> <li>- Il Giocatore si è fermato sulla Casella “Tassa patrimoniale” oppure sulla Casella “Tassa di lusso”</li> </ul>
Postcondizioni	
Scenario principale	<p>1. Il Giocatore deve pagare una Tassa alla Banca, il cui importo è indicato sulla Casella stessa</p> <p>2. Il Giocatore effettua il pagamento, cliccando sull'apposito pulsante</p>
Scenari alternativi	<p>2a. Se il Giocatore non ha un Capitale sufficiente per pagare la Tassa, fallisce. Il Giocatore può tuttavia vendere Terreni o Edifici alla Banca per incrementare il proprio Capitale ed essere così in grado di pagare la Tassa</p> <p style="padding-left: 40px;">2a.1 Se il Giocatore fallisce, tutte le sue proprietà passano automaticamente alla Banca, e il Giocatore diventa inattivo</p>

Titolo	<b>CU11 – Paga Affitto</b>
Descrizione	Il Giocatore è costretto a pagare l'Affitto per sostare sulla proprietà di un altro Giocatore
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha già lanciato i dadi</li> <li>- Il Giocatore si è fermato su una Casella di tipo Terreno in possesso di un altro Giocatore</li> </ul>
Postcondizioni	
Scenario principale	<p>1. Il Giocatore deve pagare l'Affitto all'altro Giocatore, il cui importo dipende dallo specifico Terreno, dal numero di Terreni dello stesso Gruppo posseduti dal Giocatore avversario e dal numero di Edifici costruiti su quel Terreno.</p> <p>2. Il Giocatore effettua il pagamento, cliccando sull'apposito pulsante</p>
Scenari alternativi	<p>2a. Se il Giocatore non ha un Capitale sufficiente per pagare l'Affitto, fallisce. Il Giocatore può tuttavia vendere Terreni o Edifici alla Banca per incrementare il proprio Capitale ed essere così in grado di pagare l'Affitto.</p> <p style="padding-left: 40px;">2a.1 Se il Giocatore fallisce, tutte le sue proprietà passano automaticamente alla Banca, e il Giocatore diventa inattivo</p> <p style="padding-left: 40px;">2a.2 La Banca paga automaticamente l'Affitto al Giocatore avversario in vece del Giocatore appena fallito</p>

Titolo	<b>CU12 – Acquista un Terreno</b>
Descrizione	Se un Giocatore finisce su un Terreno posseduto dalla Banca, può decidere di acquistarlo, diventandone il proprietario
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha già lanciato i dadi</li> <li>- Il Giocatore si è fermato su una casella di tipo Terreno non posseduta da alcun Giocatore, quindi dalla Banca</li> </ul>
Postcondizioni	Il sistema tiene traccia e registra l'acquisto (se avvenuto)
Scenario principale	<p>Esistono tre tipi di Terreni acquistabili: i Terreni normali, le Stazioni ferroviarie e le Imprese di pubblica utilità</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore può, in qualsiasi momento (prima della fine del Turno), decidere di acquistare il Terreno cliccando sul pulsante Acquista</li> <li>2. Viene visualizzato l'importo che il Giocatore deve pagare per poter acquistare il Terreno, assieme a un pulsante di conferma dell'acquisto</li> <li>3. Confermando, il Giocatore paga alla Banca l'importo relativo al Terreno da acquistare</li> <li>4. Il Giocatore diventa possessore del Terreno e il sistema aggiorna lo stato del Giocatore (attivando eventualmente la possibilità di costruire Edifici su di esso)</li> </ol>
Scenari alternativi	<p>3a. Se il Giocatore non ha un Capitale abbastanza alto da poter acquistare il Terreno, gli viene notificato che procedendo fallirà</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3a.1 Se il Giocatore procede comunque, egli fallisce</li> <li>3a.2 Se il Giocatore rinuncia all'acquisto non capita nulla</li> </ol>



Titolo	<b>CU13 – Vendi un Terreno</b>
Descrizione	Un Giocatore ha la possibilità di vendere alla Banca dei Terreni da lui posseduti, per metà dell'importo pagato al momento dell'acquisto del Terreno stesso
Relazioni	Seleziona Terreno ([CU17])
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore - Il Giocatore possiede almeno un Terreno
Postcondizioni	Il sistema registra l'avvenuta vendita, e il Giocatore non è più possessore di quello specifico Terreno, che è ora in possesso della Banca Il Capitale del Giocatore aumenta dell'importo ricevuto dalla Banca al momento della vendita
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore può, in qualsiasi momento (prima della fine del Turno), decidere di vendere un Terreno in suo possesso cliccando sul pulsante Vendi Terreno</li> <li>2. Al Giocatore viene richiesto di selezionare un Terreno tra quelli in suo possesso (CU17)</li> <li>3. Viene visualizzato l'importo che il Giocatore riceverà dalla Banca vendendole quel Terreno, assieme a un pulsante di conferma</li> <li>4. Confermando, il Giocatore riceve automaticamente l'importo relativo al Terreno venduto alla Banca</li> <li>5. Il Giocatore non è più possessore di quel Terreno e il sistema aggiorna lo stato del Giocatore (revocandogli la possibilità di visualizzare il Contratto di quello specifico Terreno e di costruire Edifici su di esso)</li> </ol>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU14 – Costruisci un Edificio</b>
Descrizione	Un Giocatore ha la possibilità di costruire sui propri Terreni degli Edifici, pagandone il relativo prezzo alla Banca. La presenza di un Edificio su un Terreno ne incrementa l'affitto che altri Giocatori devono pagare in caso di fermata su quel Terreno
Relazioni	Seleziona Terreno ([CU17])
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore - Il Giocatore possiede tutti i Terreni normali di uno stesso Gruppo
Postcondizioni	Il sistema registra l'avvenuta costruzione
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore può, in qualsiasi momento (prima della fine del Turno), decidere di costruire un Edificio su un Terreno in suo possesso cliccando sul pulsante Costruisci un Edificio</li> <li>2. Al Giocatore viene richiesto di selezionare un Terreno tra quelli al momento edificabili in suo possesso ([CU17])</li> <li>3. Viene visualizzato l'importo totale che il Giocatore deve pagare alla Banca per costruire l'Edificio, assieme a un pulsante di conferma</li> <li>4. Confermando, il Giocatore paga automaticamente il prezzo di costruzione alla Banca</li> <li>5. Gli Edifici appena costruiti appaiono sul Terreno del Giocatore <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 Se sul Terreno erano presenti meno di 4 Edifici viene eretta una casa</li> <li>5.2 Se sul Terreno erano presenti 4 case viene eretto un albergo</li> </ol> </li> </ol>
Scenari alternativi	<ol style="list-style-type: none"> <li>4a. Se il Giocatore non ha un Capitale sufficiente per poter acquistare l'Edificio, gli viene notificato che procedendo fallirà <ol style="list-style-type: none"> <li>4a.1 Se il Giocatore procede comunque, egli fallisce</li> <li>4a.2 Se il Giocatore rinuncia all'acquisto non capita nulla</li> </ol> </li> </ol>

Titolo	<b>CU15 – Demolisci un Edificio</b>
Descrizione	Un Giocatore ha la possibilità di vendere alla Banca un Edificio precedentemente costruito su una proprietà, per metà del prezzo pagato al momento della costruzione dell'Edificio stesso
Relazioni	Seleziona Terreno ([CU17])
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore - Il Giocatore possiede almeno un Edificio
Postcondizioni	Il sistema registra l'avvenuta demolizione Il Capitale del Giocatore aumenta dell'importo ricevuto dalla Banca al momento della vendita
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore può, in qualsiasi momento (prima della fine del Turno), decidere di demolire un Edificio su un Terreno in suo possesso cliccando sul pulsante Demolisci un Edificio</li> <li>2. Al Giocatore viene richiesto di selezionare un Terreno tra quelli in suo possesso su cui al momento è costruito almeno un Edificio ([CU17])</li> <li>3. Viene visualizzato l'importo totale che la Banca pagherà al Giocatore per la demolizione dell'Edificio, assieme a un pulsante di conferma</li> <li>4. Confermando, il Giocatore riceve automaticamente l'importo relativo all'Edificio demolito dalla Banca</li> <li>5. L'Edificio appena demolito scompare dal Terreno del Giocatore</li> </ol>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU16 – Visualizza Contratto</b>
Descrizione	Il Giocatore può vedere le informazioni contenute in un Contratto, relative a un Terreno in suo possesso
Relazioni	Seleziona Terreno ([CU17])
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore - Il Giocatore possiede almeno un Terreno
Postcondizioni	
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore può, in qualsiasi momento (prima della fine del Turno), decidere di visualizzare il Contratto di un Terreno in suo possesso cliccando sul pulsante Visualizza contratto</li> <li>2. Al Giocatore viene richiesto di selezionare un Terreno tra quelli in suo possesso ([CU17])</li> <li>3. Appare il Contratto relativo al Terreno selezionato, con tutte le relative informazioni</li> </ol>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU17 – Seleziona Terreno</b>
Descrizione	Il Giocatore seleziona un Terreno
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore
Postcondizioni	
Scenario principale	1. Si apre un menu contenente i nomi dei Terreni 2. Il Giocatore seleziona uno dei Terreni elencati e conferma la propria selezione
Scenari alternativi	1a. Se il Giocatore sta costruendo un Edificio, vengono visualizzati solamente i Terreni posseduti dal Giocatore su cui è possibile costruire un Edificio 1b. Se il Giocatore sta demolendo un Edificio, vengono visualizzati solamente i Terreni posseduti dal Giocatore sui quali è correntemente costruito un Edificio 1c. Se il Giocatore sta vendendo un Terreno, vengono visualizzati i Terreni in possesso del Giocatore, ma non vengono visualizzati i Terreni di un Gruppo, sulle cui Caselle è stato costruito in totale almeno un Edificio 1d. Se il Giocatore vuole visualizzare un Contratto, vengono visualizzati solamente i Terreni in possesso del Giocatore

Titolo	<b>CU18 – Esci di Prigione</b>
Descrizione	Un Giocatore che si trova in Prigione paga una Cauzione per uscire
Relazioni	Gioca Turno([CU4])
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore - Il Giocatore è in Prigione
Postcondizioni	Il Giocatore non è più in Prigione
Scenario principale	1. Il Giocatore può decidere di uscire di Prigione tramite l'apposito pulsante. Così facendo paga automaticamente una Cauzione alla Banca. 2. Dopo aver pagato la Cauzione il Giocatore non è più in Prigione e procede giocando normalmente il suo Turno, al [CU4]
Scenari alternativi	1a. Se il Giocatore si trova in Prigione da tre Turni e non ha ottenuto un tiro di dadi doppio, è costretto a pagare la Cauzione alla Banca e a uscire di Prigione.

Titolo	<b>CU19 – Pesca una Carta</b>
Descrizione	Il Giocatore finisce su una casella Probabilità o Imprevisti e pesca dunque una carta, contenente delle istruzioni, che il Giocatore dovrà seguire alla lettera
Relazioni	Paga([CU20]), Vai in Prigione ([CU7]), GiocaTurno([CU4])
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha tirato i dadi</li> <li>- Il Giocatore si è fermato su una Casella di tipo “Probabilità” o “Imprevisti”</li> </ul>
Postcondizioni	Il sistema registra le operazioni effettuate dal Giocatore
Scenario principale	<p>Esistono due mazzi di carte: le Probabilità e gli Imprevisti. La Casella sulla quale si è fermato e le istruzioni della carta discriminano le operazione che il Giocatore deve effettuare</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore pesca una carta cliccando sul pulsante Pesca carta</li> <li>2. Appare la relativa carta pescata, contenente le istruzioni da seguire</li> <li>3. Il Giocatore esegue le istruzioni cliccando sull'apposito pulsante che viene abilitato una volta pescata la carta. Le possibili istruzioni possono prevedere: <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Un pagamento di un determinato importo [CU20]</li> <li>3.2 Uno spostamento su un'altra Casella [CU4]</li> <li>3.3 La ricezione di un importo di denaro</li> <li>3.4 La condanna alla Prigione [CU7]</li> <li>3.5 La pesca di un'altra Carta ripartendo dal punto 1</li> </ol> </li> <li>4. Lo stato del Giocatore viene aggiornato</li> <li>5. Una volta seguite le istruzioni, la carta viene rimessa automaticamente in fondo al relativo mazzo</li> </ol>
Scenari alternativi	3a. Se la Carta pescata prevede un versamento di denaro al Giocatore o un suo spostamento sulla Tavola daGioco, l'operazione avviene in automatico

Titolo	<b>CU20 – Paga</b>
Descrizione	Il Giocatore paga una somma di denaro imposta dalle istruzioni di una carta pescata.
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha tirato i dadi</li> <li>- Il Giocatore si è fermato su una Casella di tipo “Probabilità” o “Imprevisti”</li> <li>- Il Giocatore ha già pescato una carta che prevede un pagamento</li> </ul>
Postcondizioni	
Scenario principale	1. Il Giocatore clicca sull'apposito pulsante per effettuare il pagamento previsto dalla carta.
Scenari alternativi	<p>1.2a. Se il Giocatore non ha un Capitale sufficiente per effettuare un pagamento previsto dalla carta pescata, fallisce. Il Giocatore può tuttavia vendere Terreni o Edifici alla Banca per incrementare il proprio Capitale ed essere così in grado di effettuare il pagamento.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.2a.1 Se il Giocatore fallisce, tutte le sue proprietà passano automaticamente alla banca, e il Giocatore diventa inattivo</p> <p style="padding-left: 40px;">1.2a.2 La Banca paga automaticamente, in vece del Giocatore fallito, eventuali altri Giocatori, che avrebbero dovuto ricevere un pagamento, in base alle istruzioni della carta pescata</p>

Titolo	<b>CU21 – Visualizza Informazioni</b>
Descrizione	Il Giocatore vuole ottenere le informazioni relative a uno specifico Terreno
Relazioni	Seleziona Terreno ([CU17])
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore
Postcondizioni	
Scenario principale	<p>1. In qualunque momento durante il suo Turno, il Giocatore può decidere di visualizzare le informazioni di un Terreno cliccando sul pulsante Visualizza informazioni</p> <p>2. Al Giocatore viene richiesto di selezionare un Terreno tra tutti quelli esistenti ([CU17])</p> <p>3. Appaiono le informazioni relative al Terreno selezionato, contenenti l'attuale possessore del Terreno e l'importo di acquisto del Terreno qualora esso sia in possesso della Banca</p>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU22 – Termina Turno</b>
Descrizione	Il Giocatore decide di terminare il proprio Turno e far giocare così un Turno a un altro Giocatore.
Relazioni	
Attori	Giocatore
Precondizioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- È il Turno del Giocatore</li> <li>- Il Giocatore ha tirato i dadi</li> <li>- Il Giocatore ha eseguito tutte le operazioni obbligatorie specificate dalla Casella sulla quale si è ritrovato dopo aver tirato i dadi</li> </ul>
Postcondizioni	<p>Il sistema ha registrato le operazioni effettuate dal Giocatore e ne ha aggiornato lo stato</p> <p>Il Giocatore non può più interagire con il sistema fino al suo prossimo Turno</p>
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore, una volta effettuate tutte le operazioni obbligatorie del Turno, clicca sul pulsante Termina Turno</li> <li>2. Il Turno del Giocatore termina, e da quel momento non può più effettuare alcun tipo di operazione fino al suo prossimo Turno</li> </ol>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU23 – Termina Partita</b>
Descrizione	Terminazione arbitraria e irreversibile della Partita in corso
Relazioni	Visualizza Statistiche della Partita (CU25)
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore
Postcondizioni	La Partita è conclusa, pertanto nessun Giocatore potrà più giocare dei Turni
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. In qualunque momento durante il suo Turno, il Giocatore può decidere di terminare la Partita cliccando sul pulsante Termina Partita</li> <li>2. La Partita viene conclusa e il sistema calcolerà le statistiche della Partita stessa, dichiarando un Vincitore sulla base di esse</li> </ol>
Scenari alternativi	

Titolo	<b>CU24 – Ritira dalla Partita</b>
Descrizione	Un Giocatore si ritira dalla Partita corrente
Relazioni	Visualizza Statistiche della Partita (CU25)
Attori	Giocatore
Precondizioni	- È il Turno del Giocatore
Postcondizioni	Il Giocatore è inattivo e non potrà più giocare dei Turni
Scenario principale	<p>In qualunque momento durante il suo Turno, il Giocatore può decidere di ritirarsi dalla Partita.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il Giocatore clicca sul pulsante Ritira dalla Partita, rinunciando a giocare il Turno corrente e tutti i suoi Turni successivi. Tutte le sue proprietà passano automaticamente alla Banca</li> <li>2. Il Giocatore diventa inattivo e non potrà più interagire con il sistema</li> <li>3. Inizia il Turno del Giocatore successivo</li> </ol>
Scenari alternativi	<p>2a. Se il Giocatore si ritira prima di aver pagato l'affitto a un altro Giocatore, la Banca provvederà automaticamente a pagare l'affitto a quel Giocatore in vece del Giocatore appena ritiratosi</p> <p>3a. Se il Giocatore successivo è l'ultimo rimasto attivo, la partita termina e il sistema calcola le statistiche</p>



Titolo	<b>CU25 – Visualizza Statistiche della Partita</b>
Descrizione	Al termine della Partita, quando si entra nella fase di Conclusione, il sistema presenta all'Utente una schermata di statistiche relative alla Partita giocata e decreta il Vincitore della Partita
Relazioni	Calcolo Statistiche della Partita
Attori	Giocatore
Precondizioni	<p>- La Partita è entrata in fase di Conclusione, in seguito a due possibili eventi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) È scaduto il tempo della durata massima della Partita</li> <li>b) È rimasto in gioco soltanto un Giocatore, e tutti gli altri sono inattivi</li> </ul> <p>oppure:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>c) Un Giocatore ha deciso di terminare arbitrariamente la Partita</li> </ul>
Postcondizioni	La Partita è conclusa e non è più in alcun modo accessibile
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Il sistema effettua un calcolo dei possedimenti totali dei Giocatori, sia attivi che inattivi, che comprende il loro Capitale, i Terreni e gli Edifici posseduti</li> <li>2. Il sistema costruisce una classifica sulla base del calcolo appena effettuato, in cui vengono presentati i Giocatori in ordine decrescente in base ai loro possedimenti totali</li> <li>3. All'Utente appare una finestra contenente la classifica e altre informazioni calcolate dal sistema</li> <li>4. Il Giocatore in cima alla classifica è il Vincitore della Partita</li> <li>5. L'Utente clicca su un pulsante di conferma per chiudere definitivamente la Partita</li> </ol>
Scenari alternativi	