

Use Case: Esaminare Classifiche

Scheda

Descrizione Breve: Il giocatore può entrare nella schermata delle classifiche per visionarle. Scelto il giocatore o squadra si avranno a disposizione tutte le classifiche del soggetto (Monete d'oro e corone).

Attori coinvolti: Giocatore (Principale/Primario), Web Server (Secondario/Di supporto).

Includes: Niente.

Precondizioni: Il giocatore non deve essere in partita e neanche in una manche, ma dev'essere autenticato e in una stanza.

Postcondizioni: Nessuna.

Workflow e Interazioni Utente / Sistema

#	Attore	Sistema	Operazioni
1	[Lista Classifiche]: Il giocatore entra nella schermata delle classifiche. [Il giocatore non deve essere in partita o in manche per poter visualizzare le classifiche]	Il Sistema dispone di un bottone per entrare nel pannello delle classifiche in ogni stanza, che porta i giocatori cliccanti nel suddetto pannello.	GetListaClassifiche() → Return Conferma Operazione;
A	[Snodo]: Il giocatore può scegliere che tipo di classifica visualizzare oppure se tornare nella stanza.	--	--
2	[Globale]: Il giocatore vede la classifica attuale globale di tutti i giocatori che hanno giocato a UnoPerTutti.	Il sistema, dopo aver restituito le classifiche globali, chiede al giocatore se vuole cercare la classifica di un giocatore o di una squadra.	GetGlobalClassifiche() → Return conferma dell'operazione.
3	[Giornaliera, Settimanale, Mensile]: Il giocatore sceglie di guardare una classifica su base di	Il sistema, dopo aver selezionato le classifiche temporali, chiede al giocatore se vuole cercare la classifica di un giocatore o di una	GetTemporalityClassifiche() → Return Conferma dell'operazione.

	tempo, potendo scegliere se guardare quella del giorno, della settimana o del mese. [Selezionata questa opzione, il giocatore deve specificare se vuole la classifica Giornaliera, Settimanale o Mensile.]	squadra.	
B	[Snodo]: Il giocatore decide il soggetto della classifica, oppure può tornare al pannello precedente o uscire dalla schermata delle classifiche.	--	--
4	[Guardo la classifica del giocatore]: Il giocatore sceglie di vedere la classifica dei giocatori.	Il sistema restituisce la lista dei giocatori (globale o temporale a seconda della scelta precedente).	GetClassificaGiocatore() → Return classifica dei giocatori.
5	[Guardo la classifica di squadra]: Il giocatore sceglie di vedere la classifica delle squadre.	Il sistema restituisce la lista delle squadre (globale o temporale a seconda della scelta precedente).	GetClassificaSquadra() → Return classifica delle squadre;
C	[Snodo]: Il giocatore può tornare indietro alla schermata delle classifiche o decidere se uscire e tornare nella stanza in cui era.	--	--
7	[Esco dalla Schermata delle classifiche]: Il giocatore esce dalla schermata delle classifiche e torna alla stanza in cui era.	Il sistema porta il giocatore nella stanza in cui era prima di schiacciare il bottone per la lista classifiche.	ExitClassifiche() → Return Conferma Operazione.

Eccezioni

Rif.	Causa	Effetto (Sistema)
#7	Un giocatore abbandona l'applicazione: Il giocatore può uscire dalla schermata delle classifiche in qualsiasi momento, ma se staccasse la corrente verrebbe comunque portato fuori e alla riconnessione verrebbe portato all'autenticazione.	Il giocatore è costretto a re-autenticarsi e procedere a rifare il procedimento per la lista delle classifiche da capo.
#4	Il giocatore non esiste: Il giocatore cercato non è presente nel database del sistema.	Il sistema restituisce un alert in modo da segnalare al giocatore che il nome da lui inserito non esiste. Il giocatore potrà modificare il nome oppure uscire, tornando alla stanza.
#5	La squadra non esiste: la squadra cercata non è presente nel database del sistema.	Il sistema restituisce un alert in modo da segnalare al giocatore che il nome da lui inserito non esiste. Il giocatore potrà modificare il nome oppure uscire, tornando alla stanza.