

UC Giocare Partita

EsaminaPartita()	
Precondizioni	Il giocatore <i>gioc</i> , univocamente identificato, deve essere presente nella stanza <i>room</i>
Postcondizioni	Viene visualizzato l'elenco delle partite aperte presenti in quella stanza <i>room</i>
mandaRichiesta(nomePartita)	
Precondizioni	Il giocatore <i>gioc</i> , univocamente identificato, deve aver selezionato una partita aperta di nome univoco che corrisponde a <i>nomePartita</i> , della quale non è proprietario e richiede di parteciparvi, <i>gioc</i> non partecipa ancora a nessuna partita
Postcondizioni	Viene mandata una richiesta al giocatore proprietario della partita, se viene accettata si crea un'associazione tra <i>gioc</i> e partita, altrimenti viene rifiutata la richiesta e rimandato alla lista di partite aperte.
attendeAvvio(partita)	
Precondizioni	E' univocamente identificato il giocatore <i>gioc</i> che dev'essere iscritto nella <i>partita</i>
Postcondizioni	Rimane in attesa di un messaggio di Avvio della <i>partita</i>
creaPartita(nomePartita)	
Precondizioni	Il giocatore <i>gioc</i> decide di creare una partita e non accedere ad una già esistente
Postcondizioni	Viene creata una partita <i>partita</i> che prende il nome <i>nomePartita</i> , univoco, assegnato dal giocatore proprietario e inizialmente ha zero iscritti

decidiTipoPartita(laPartita)	
Precondizioni	Il giocatore <i>gioc</i> deve aver scelto di creare una partita <i>laPartita</i>
Postcondizioni	Viene assegnata a <i>laPartita</i> , con nome univoco ,il tipo a squadre o individuale

gestireRichieste(laRichesta)	
Precondizioni	Il giocatore proprietario della partita <i>gioc</i> , riceve una richiesta da un altro giocatore <i>ospite</i>
Postcondizioni	Se la richiesta di <i>ospite</i> è stata accettata, viene aggiunto alla partita altrimenti viene respinto e non avvengono modifiche

avviaPartita(Partita)	
Precondizioni	Nella partita <i>Partita</i> devono esserci almeno due giocatori
Postcondizioni	Viene mandata una notifica a tutti i giocatori partecipanti alla partita <i>Partita</i>

annullaPartita(Partita)	
Precondizioni	Il giocatore <i>gioc</i> che effettua il comando è il proprietario della partita <i>Partita</i>
Postcondizioni	Viene eliminata la <i>Partita</i> dalla lista delle partite aperte e vengono disconnessi i giocatori partecipanti

uscitaGiocatore(Giocatore, Partita)	
Precondizioni	Il giocatore <i>Giocatore</i> deve essere iscritto alla partita <i>Partita</i>
Postcondizioni	<i>Giocatore</i> viene disconnesso dalla <i>Partita</i> e se rimangono meno di due giocatori nella <i>Partita</i> quest'ultima viene eliminata

partitaFinita(Partita)	
Precondizioni	La partita <i>Partita</i> deve essere stata avviata

Postcondizionali	Vengono disconnessi tutti i giocatori partecipanti, vengono rimandati alla classifica e la <i>Partita</i> viene chiusa
-------------------------	--

risultati(Partita)	
Precondizioni	La partita <i>Partita</i> deve essere terminata
Postcondizionali	Viene visualizzata l'elenco dei risultati per ogni giocatore con i punteggi relativi