

# Use Case: Giocare Partita

---

## Scheda

**Descrizione Breve:** Il giocatore, già entrato nella stanza, decide se creare una partita o unirsi ad una esistente. Nel primo caso sceglie il tipo, gestisce le richieste e avvia/annulla. Nel secondo caso manda una richiesta e se accettato aspetta l'avvio della partita.

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

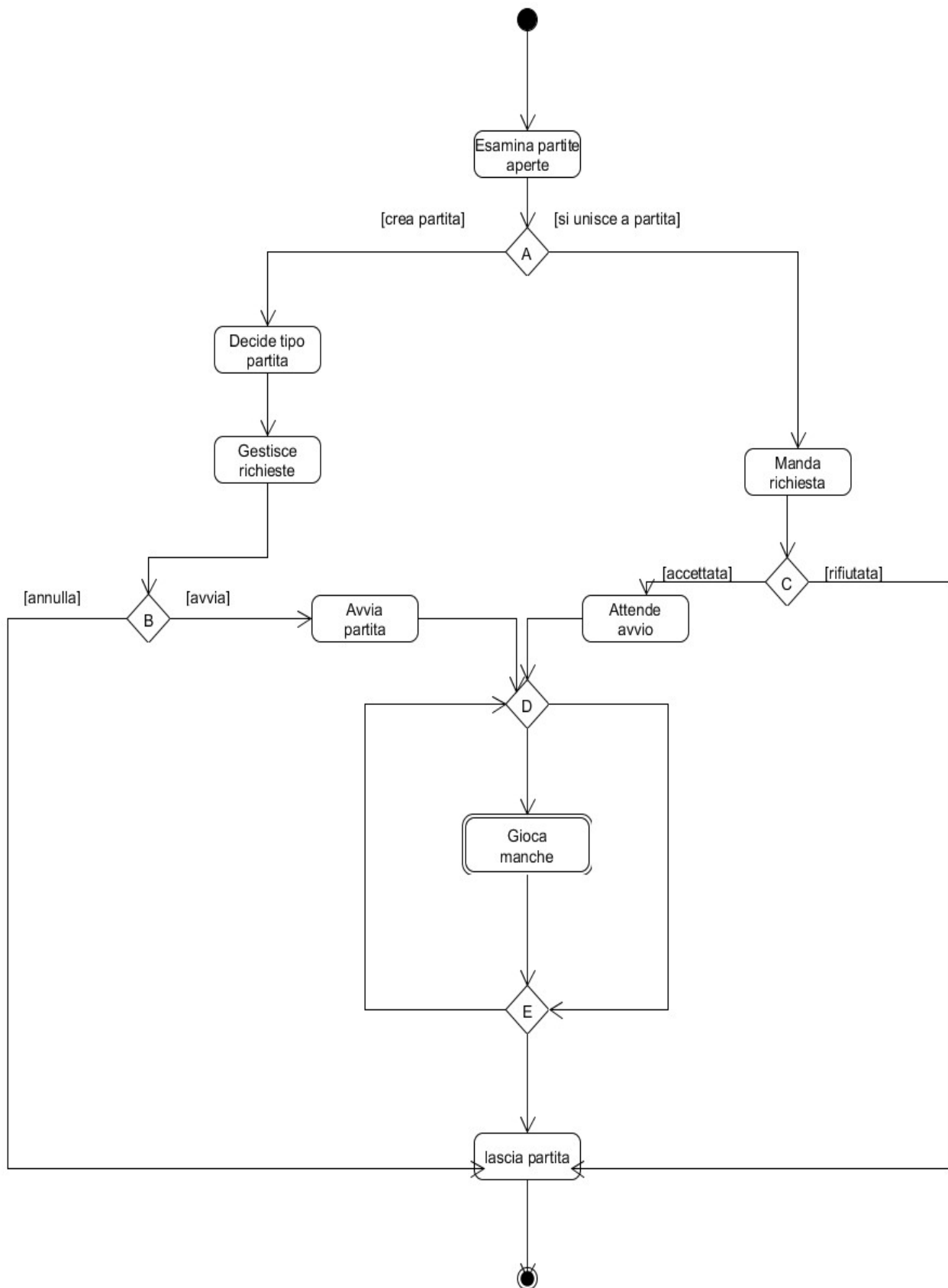
**Include:** Giocare Manche

**Precondizioni:** Essere in una stanza

**Postcondizioni:** nessuna

---

# Workflow e Interazioni Utente / Sistema



#	Attore	Sistema	Operazione
1	<b>Esamina partite aperte</b>	Recupera i dati delle partite già aperte in quella stanza	EsaminaPartite() risponde con: elenco partite aperte
A	<b>[snodo]</b> L'attore può decidere se creare o unirsi ad una partita	---	---
2	<b>Manda richiesta</b> [presuppone che voglia unirsi ad una partita aperta]	Manda la richiesta al proprietario della partita alla quale il giocatore vuole unirsi	mandaRichiesta(nom ePartita) risponde con: si/no
C	<b>[snodo]</b> Se l'attore è stato accettato attende l'avvio, altrimenti esce	---	---
3	<b>Attende avvio</b> [presuppone che l'attore sia stato accettato nella partita]	Quando la partita viene avviata dal giocatore proprietario allora il sistema manda una notifica all'attore	attendeAvvio(partita) risponde con: messaggio di avvio
D	<b>[snodo]</b> L'attore può cominciare la manche di gioco oppure uscire	---	---
4	<b>&lt;include&gt; Gioca manche</b>	Permette al giocatore di giocare manche(vedi relativo UC Dettagliato)	(vedi operazioni UC Gioca manche)
E	<b>[snodo]</b> L'attore può giocare un'altra manche oppure può lasciare la partita	---	---
5	<b>Decide tipo partita</b> [presuppone che l'attore voglia creare la partita]	Permette all'utente di decidere se la partita vale come gioco a squadre o singola	decidiTipoPartita(laPa rtita) risponde con: il tipo partita
6	<b>Gestisce richieste</b> [presuppone che l'autore abbia deciso il tipo partita, e qualche giocatore gli abbia mandato una richiesta]	Permette all'attore di accettare o rifiutare richieste di giocatori	gestireRichieste(laRic hiesta) risponde con: booleano
B	<b>[snodo]</b> L'attore può decidere se avviare la partita oppure annullarla	---	---
7	<b>Avvia partita</b> [presuppone che l'attore abbia creato la partita]	Permette all'attore di avviare la partita	avviaPartita(Partita) risponde con: messaggio di notifica ai giocatori
8	<b>Lascia partita</b> [presuppone che	Permette all'attore di	lasciaPartita(Partita)

l'attore voglia lasciare o  
annullare la partita]

lasciare la partita

---

## Eccezioni

Rif.	Causa	Effetto (Sistema)
#3	<b>Il creatore annulla la partita.</b> L'attore attende la partita che è stata annullata	Fa uscire il giocatore dalla partita
#6	<b>Non arrivano richieste.</b> Il creatore della partita non riceve richieste entro un certo tempo.	Annulla la partita