

# 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),

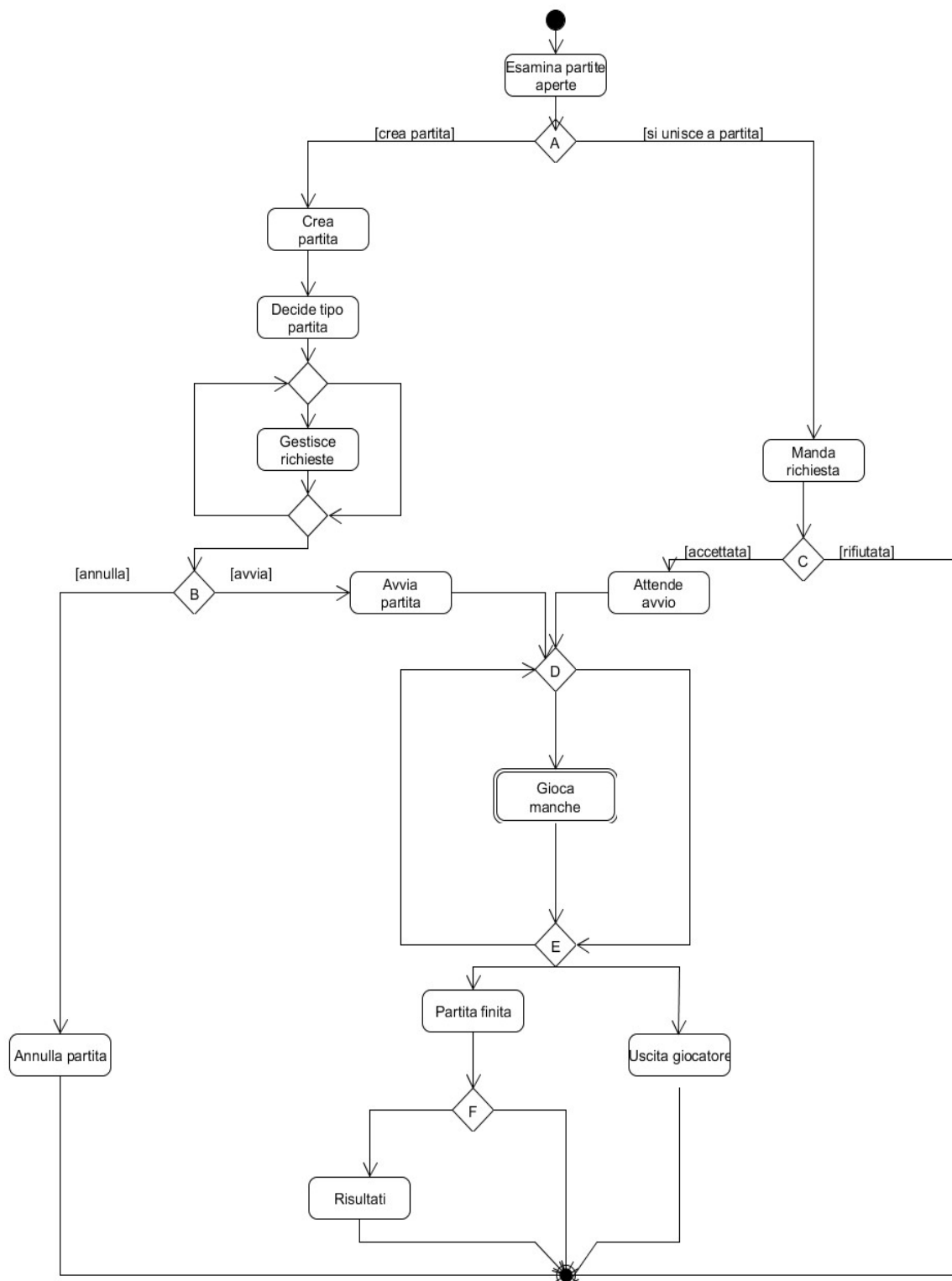
**Include:** Giocare Manche

**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]	Risponde con l'accettazione o il rifiuto della richiesta da parte del proprietario della partita	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>Crea</b> partita[presuppone che l'attore voglia creare una partita]	Crea una partita	creaPartita(nomeParti ta) risponde con: oggetto partita
6	<b>Decide tipo partita</b> [presuppone che l'attore abbia creato la partita]	Imposta il tipo della partita scelto dal proprietario	decidiTipoPartita(laPa rtita) risponde con: il tipo partita
7	<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

8	<b>Avvia partita</b> [presuppone che l'attore abbia creato la partita]	Fa iniziare la prima manche della partita	avviaPartita(Partita) risponde con: messaggio di notifica ai giocatori
9	<b>Annulla partita</b> [presuppone che sia il giocatore proprietario e che la partita non sia stata avviata]	Chiude la partita e disconnette i giocatori partecipanti	annullaPartita(Partita)
10	<b>Uscita giocatore</b> []	Nel caso ci siano 2 o più giocatori elimina il giocatore dalla partita, altrimenti fa terminare la partita	uscitaGiocatore(Giocatore, Partita)
11	<b>Partita finita</b> [presuppone che la partita sia stata giocata per intero]	Rimanda il giocatore alla visualizzazione della classifica	partitaFinita(Partita)
B	<b>[snodo]</b> L'attore può decidere se visualizzare i risultati oppure uscire dalla partita	---	---
12	<b>Risultati</b> [presuppone che la partita sia finita]	Mostra al giocatore i risultati della partita	risultati(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