

# Use Case: Giocare Manche + Scarta

## Scheda

**Descrizione Breve:** Il giocatore gioca una delle manche dedicate alla partita da lui scelta, per conquistare il titolo di vincitore.

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

**Includes:** Sotto-UC Scarta.

**Precondizioni:** Il giocatore autenticato entra in una manche se altri N giocatori (il numero scelto dal creatore) si sono uniti a quella partita.

**Postcondizioni:** C'è un vincitore della manche.

## Workflow e Interazioni Utente / Sistema

#	Attore	Sistema	Operazioni
A	<b>[Snodo]:</b> Il primo giocatore deve gestire la prima carta girata nel gioco, gli altri attendono invece il proprio turno.	--	--
1	<b>[Gestione prima carta]:</b> All'inizio del gioco si gira la prima carta per iniziare a giocare. [Il giocatore che gira la prima carta e in caso ne subisce l'effetto è il primo giocatore]	Il sistema controlla la prima carta girata nel gioco e esegue il suo effetto(nel caso di carta azione) sul primo giocatore.	FirstCard(NomeGiocatore) → Return conferma operazione;
B	<b>[Snodo]:</b> - Se non è il turno del giocatore, posso interrompere il turno altrui o essere vittima di una carta. - Se è il mio turno lo gioco. - Se mi sono stufato posso uscire dal gioco comunicandolo agli	--	--

	<p>altri.</p> <p>-Se c'è un vincitore, vengo portato ai risultati parziali della manche.</p> <p>N.B: è possibile uscire in qualsiasi momento dal gioco ma per farlo bisogna chiudere l'applicazione e non sarà possibile comunicarlo tempestivamente agli altri giocatori.</p>		
2	<p><b>[Interrompo il Gioco]:</b> il giocatore può giocare una carta uguale a quella sul campo anche se non è il suo turno. [Il giocatore proprietario del turno non deve ancora aver scartato la sua carta e la carta sul tavolo deve essere identica(Colore,Nu- mero) a quella giocata dal giocatore.]</p>	<p>Il sistema imposta il turno sul giocatore successivo a quello che ha interrotto il gioco girando una carta identica a quella sul tavolo.</p>	<p>Interrompi(NomeGiocatore, CartaGiocata) → Return Conferma dell'operazione.</p>
3	<p><b>[Attesa]:</b> Il giocatore attende che sia il suo turno. Se gli arriva una carta può gestire la situazione.</p>	<p>Il sistema non fa nulla, attendendo che il giocatore con il possesso del turno passi.</p>	<p>Attesa() → Return conferma dell'opeazione.</p>
4	<p><b>[Gestione carta]:</b> Il giocatore può ricevere delle carte. Ad esempio, se riceve un Jolly+4, potrebbe dire che si tratta di un bluff. [Il giocatore, per poter reagire, deve essere l'obbiettivo di una carta jolly]</p>	<p>Il sistema attende che il giocatore dica qual è la sua scelta, e dopo di che constaterà se è giusta (e quindi il possessore del turno avrà una penalità) oppure sbagliata (e lui stesso avrà una penalità).</p>	<p>GestioneBluff() → Return conferma dell'operazione.</p>
C	<p><b>[Snodo]:</b> Il giocatore</p>	--	--

	gestisce il suo turno. Solo nel caso in cui venga interrotto da un altro giocatore è costretto a passare.		
5	<b>[Pesca]:</b> Pesca una carta dal mazzo. [Se ho più di 7 carte, devo scartarne una, vedi eccezioni.]	Il giocatore ha una carta in più e il sistema aggiornerà il contatore delle carte mantenute da quel giocatore.	Pesca(NomeGiocatore, NumeroCarteInMano) → Return il numero di carte in mano dopo aver pescato.
S1	<b>[Snodo]:</b> Il giocatore decide la carta da scartare.	--	--
6	<b>[Carta Numero]:</b> Il giocatore gioca una carta numero. [Il colore o il numero devono essere uguali alla carte in cima al mazzo.]	Il sistema mette la carta scartata dal giocatore in cima al mazzo e aggiorna il numero delle sue carte in mano.	NumberCard(Card) → Return Conferma dell'operazione.
7	<b>[Carta Azione]:</b> Il giocatore gioca una carta azione. [Il colore della carta dev'essere uguale al colore della carta in cima al mazzo.]	Il sistema mette la carta scartata dal giocatore in cima al mazzo e, dopo aver aggiornato il numero delle sue carte in mano, applica l'effetto della carta.	ActionCard(Card) → Return conferma dell'operazione.
8	<b>[Carta Jolly]:</b> Il giocatore gioca una carta Jolly.	Il sistema mette la carta scartata dal giocatore in cima al mazzo e, dopo aver aggiornato il numero delle sue carte in mano, applica l'effetto della carta.	JollyCard(Card) → Return conferma dell'operazione.
S2	<b>[Snodo]:</b> Il giocatore decide se scartare una carta Jolly o un jolly +4.	--	--
S3	<b>[Snodo]:</b> Il giocatore, lanciando un jolly +4, decide se bluffare o meno.	--	--
9	<b>[Bluff]:</b> Il giocatore ha deciso di bluffare. [Il giocatore deve avere una carta colore uguale al colore della prima carta in	Il sistema non esegue azioni (Se non quella del jolly +4) se il bluff non viene sventato.	--

	cima al mazzo e scartare comunque con jolly +4.]		
<b>S4</b>	<b>[Snodo]:</b> Il giocatore constata se il bluff è riuscito o meno.	--	--
<b>10</b>	<b>[Penalità]:</b> Il giocatore deve pescare due carte perché il suo tentativo di bluff è fallito.	Il giocatore deve pescare due carte dal mazzo come penalità e il sistema obbliga il giocatore a farlo, quindi aggiorna il numero di carte.	Penalty(NomeGiocatore) → Return Conferma dell'operazione.
<b>11</b>	<b>[Esegui effetti della carta]:</b> La carta giocata dal giocatore ha un effetto che viene effettuato. [La carta di cui l'effetto viene eseguito deve essere azione o jolly].	Il Server non permette al giocatore possesso del turno di proseguire finché tutti gli effetti delle carte che ha giocato non sono stati risolti.	Effect(Card) → Ritorna Conferma dell'operazione.
<b>D</b>	<b>[Snodo]:</b> Se ho pescato perché non ho potuto giocare nulla, e ho pescato una carta giocabile, posso decidere se giocarla o tenerla in mano.	--	--
<b>12</b>	<b>[Passa]:</b> Passo il turno al prossimo giocatore.	Il sistema controlla qual è il giocatore dopo quello attuale (in senso orario) e gli passa il turno.	PassaTurno() → Return Conferma Operazione.
<b>E</b>	<b>[Snodo]:</b> Il giocatore gestisce il numero di carte che ha in mano: se ne ha una può esclamare, altrimenti passa il turno.	--	--
<b>F</b>	<b>[Snodo]:</b> Il giocatore esclama UNO! o viene penalizzato.	--	--
<b>13</b>	<b>[Uno]:</b> Esclamo UNO! [Devo avere una carta in mano.]	Il sistema controlla che il giocatore abbia una carta e in quel caso manda un avviso di allerta agli altri giocatori.	OneCard(NomeGiocatore) → Return Conferma dell'operazione.

14	<b>[Penalità]:</b> Il giocatore deve pescare due carte per la mancata esclamazione di UNO!	Il giocatore deve pescare due carte dal mazzo come penalità e il sistema obbliga il giocatore a farlo e aggiorna il numero di carte.	Penalty(NomeGiocatore) → Return Conferma dell'operazione.
15	<b>[Esco dal Gioco]:</b> Il giocatore può uscire dal gioco dopo aver comunicato a tutti gli altri giocatori di uscire. [Uscire comunicandolo a tutti può essere fatto solo prima di iniziare il turno, ma si può uscire in qualsiasi momento chiudendo l'applicazione.]	Il sistema manda un messaggio a tutti i giocatori che uno di loro abbandonerà il gioco e la sua classifica verrà aggiornata come se avesse perso. Il giocatore che esce viene riportato nella stanza che conteneva la partita abbandonata (In cui stava giocando la manche).	ExitGame(NomeGiocatore, Accettazione) → Return conferma operazione.
16	<b>[Hai vinto]:</b> Il giocatore ha vinto la manche. [Devo avere 0 carte in mano.]	Il sistema calcola i punti per la classifica, la aggiorna, ed elimina la partita o inizia una nuova manche	Winner(NomeGiocatore, NumeroCarteInMano) → Return classifica del giocatore;
17	<b>[Risultati Manche]:</b> Dopo aver decretato il vincitore, tutti i giocatori possono visualizzare i risultati della manche, prima di procedere alla prossima oppure andare alla classifica del partita. [Per poterli visualizzare ci dev'essere un vincitore della manche.]	Il sistema restituisce i punteggi dei giocatori relativi a quella manche e un punteggio aggiornato con le manche precedenti (se esistenti). Tutti i giocatori, dopo aver decretato il vincitore, sono portati in questa schermata.	ResultManche() → Return i punteggi della manche.

## Eccezioni

Rif.	Causa	Effetto (Sistema)
#3	<b>Ho più di 7 carte in mano:</b> Il giocatore deve scartare una carta prima di poter iniziare il proprio turno.	Il sistema attende che il giocatore scelga la carta da scartare. Successivamente, procede a far giocare il turno al giocatore.

#15	<b>Un giocatore abbandona la partita senza avvisare:</b> Il giocatore potrebbe togliere la corrente al PC o spegnerlo. In questo caso nessuno verrà avvisato ma il giocatore uscirà dalla partita.	Il sistema considera quel giocatore come perdente ed egli non potrà rientrare in quella partita fino al termine di tutte le manche.
-----	--	---