# Use Case: Gestire Gioco

## Interazioni Utente / Sistema con Operazioni

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | Attore | Sistema | Operazione |
| 1 | **<include> Autenticarsi** | Recupera i dati dell’attore e lo autorizza a proseguire con l’uso di UnoPerTutti. ([vedi relativo UC Dettagliato](http://drive.google.com/open?id=16RpnQfImCpg-5KBS5qSrXByUo6oi04DsKb5fwPcAV8s)) | (vedi operazioni UC Autenticarsi) |
| A | **[snodo]** l’attore si è autenticato e può decidere se aprire/chiudere stanze o entrare in una stanza per giocare. | --- | --- |
| 2 | **Apre stanza di gioco** [presuppone che l’attore sia autenticato] | Fornisce ai giocatori di UnoPerTutti una stanza di gioco con le caratteristiche specificate dall’attore. | apriStanza(nomeStanza, portaStanza)  risponde con: laStanza |
| 3 | **Chiude una stanza di gioco** [presuppone che l’attore sia autenticato e abbia creato almeno una stanza. Solo chi ha creato una stanza può chiuderla.] | Interrompe tutte le partite in corso nella stanza e smette di fornirla ai giocatori di UnoPerTutti. | chiudiStanza(unaStanza)  risponde con: conferma operazione avvenuta |
| 4 | **Entra in una stanza** [presuppone che l’attore sia autenticato, che non si trovi già in una stanza, e che, in caso di stanza altrui, possegga le informazioni necessarie ad accedervi] | Permette all’attore di sapere quali giocatori sono presenti e quali partite sono aperte nella stanza in cui è entrato. | entraInStanza(nomeStanza, indirizzoStanza, portaStanza)  risponde con: laStanza (se l’operazione ha successo) |
| B | **[snodo]** l’attore è entrato in una stanza, può decidere se giocare una partita o uscire dalla stanza. | --- |  |
| 5 | **<include> Giocare partita** | Permette al giocatore di aprire e avviare partite, e di partecipare a partite aperte da altri. (vedi relativo UC Dettagliato) | (vedi operazioni UC Giocare Partita) |
| 6 | **Esce dalla stanza** [presuppone che l’attore sia entrato in una stanza, il che a sua volta presuppone che sia autenticato] | Nasconde all’attore le informazioni sui giocatori e sulle partite aperte nella stanza da cui è uscito. | esciDaStanza(laStanza)  risponde con: conferma operazione avvenuta |
| 7 | **Esce dal gioco** [presuppone che l’autore sia autenticato, e che non ci siano stanze aperte da lui create] | Chiude l’applicazione UnoPerTutti | chiudiApplicazione()  risponde con: --- (l’applicazione termina) |