**Caso d’uso 1**

* Titolo: Vittoria del giocatore.
* Attore: Giocatore.
* Prerequisiti: Nessuno.
* Racconto:

1. Il giocatore avvia il gioco.
2. Il giocatore preme sui tasti freccia di destra o sinistra in modo tale da far scorrere la barra per permettere alla pallina di muoversi.
3. (1) La pallina, che ha colpito la barra mossa dal giocatore, si dirige verso l’alto e colpisce un mattoncino distruggendolo.
4. (2) La pallina, che ha colpito la barra mossa dal giocatore, si dirige verso l’alto ma non colpisce nessun mattoncino, rimbalzando sul soffitto.
5. (3) La pallina, che ha colpito la barra mossa dal giocatore, si dirige verso l’alto e colpisce più mattoncini distruggendoli.
6. La pallina torna verso il basso e il giocatore, muovendo la barra con i tasti freccia destro e sinistro, riesce a colpirla e a rispedirla in alto verso i mattoncini.
7. Quando il giocatore riesce a colpire e distruggere tutti i mattoncini, il gioco termina con la vittoria.

**Caso d’uso 2**

* Titolo: Sconfitta del giocatore.
* Attore: Giocatore.
* Prerequisiti: Nessuno.
* Racconto:

1. Il giocatore avvia il gioco.
2. Il giocatore preme sui tasti freccia di destra o sinistra in modo tal da far scorrere la barra per permettere alla pallina di muoversi.
3. (1) La pallina, che ha colpito la barra mossa dal giocatore, si dirige verso l’alto e colpisce un mattoncino distruggendolo.
4. (2) La pallina, che ha colpito la barra mossa dal giocatore, si dirige verso l’alto ma non colpisce nessun mattoncino, rimbalzando sul soffitto.
5. (3) La pallina, che ha colpito la barra mossa dal giocatore, si dirige verso l’alto e colpisce più mattoncini distruggendoli.
6. La pallina torna verso il basso ma il giocatore, muovendo la barra con i tasti freccia destro e sinistro, non riesce a colpire la pallina che colpisce il margine basso della schermata.
7. Il gioco si conclude con il game over da parte del giocatore