

Scenari Applicazione

Login App	
Descrizione	Permette all'attore di accedere al sistema e alle funzionalità dell'applicazione mediante le proprie credenziali
Attori	Giocatore
Input	Username e password
Pre-condizione	L'attore è registrato nel sistema
Output	
Post-condizione	Attore loggato al sistema
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore avvia l'applicazione2. L'attore inserisce username e password3. L'applicazione comunica al server centrale le credenziali immesse4. Il sistema verifica l'autenticità dei dati5. Il sistema verifica se l'attore non è presente nella lista di una partita "in corso"
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none">4a. Il sistema riscontra una inconsistenza nei dati inseriti5a. Ritorna al punto 26b. Include "riconnessione alla partita"

Riconnessione alla partita	
Descrizione	Permette all'attore di riconnettersi alla partita alla quale era iscritto se ancora "in corso"
Attori	Giocatore
Input	ID_Utente, ID_Partita
Pre-condizione	Attore loggato al sistema
Output	
Post-condizione	Stato dell'attore aggiornato all'interno della partita
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sistema invia all'applicazione una richiesta di "riconnessione alla partita" 2. L'applicazione visualizza all'attore la richiesta di riconnessione ricevuta dal server 3. L'attore accetta la richiesta di riconnessione alla partita 4. L'applicazione invia la risposta dell'attore al server 5. Il sistema aggiorna lo stato dell'attore all'interno della partita 6. L'applicazione riconnette l'attore alla partita
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 3a. L'attore rifiuta la richiesta di riconnessione alla partita 4a. L'applicazione invia la risposta dell'attore al server 5a. Il sistema rimuove l'attore dalla partita

Creazione partita	
Descrizione	Permette all'attore di creare una nuova partita
Attori	Giocatore
Input	Caratteristiche della partita da creare
Pre-condizione	Attore loggato
Output	<ol style="list-style-type: none"> 1. Messaggio di conferma: "Partita crea con successo" 2. Messaggio di errore:"Errore nella creazione della partita"
Post-condizione	Partita creata
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore accede alla sezione per la creazione di una nuova partita 2. L'attore inserisce le impostazioni della partita che si vuole creare 3. L'applicazione comunica al server i dati relativi alla partita che si vuole creare 4. Il sistema verifica la correttezza dei dati ricevuti 5. Il sistema crea la partita 6. Il sistema aggiorna l'elenco delle partite 7. Il sistema comunica all'applicazione l'avvenuta creazione della partita 8. L'applicazione visualizza all'utente il messaggio 1.
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 5a. Il sistema comunica all'applicazione che la partita non può essere creata 6a. L'applicazione visualizza all'utente il messaggio 2. 7a. Ritorna al punto 2.

Iscrizione a una partita	
Descrizione	Permette all'attore di iscriversi ad una partita esistente
Attori	Giocatore
Input	IdPartita, IdUtente
Pre-condizione	Attore loggato
Output	<ol style="list-style-type: none"> 1. Messaggio di conferma: "Iscrizione effettuata con successo" 2. Messaggio di errore: "impossibile partecipare alla partita"
Post-condizione	Attore iscritto alla partita selezionata
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore visualizza l'elenco delle partite create 2. L'attore seleziona la partita alla quale vuole partecipare 3. L'applicazione comunica al server i dati relativi alla partita e all'attore che vuole parteciparvi 4. Il sistema verifica se l'attore può essere iscritto alla partita selezionata 5. Il sistema inserisce l'attore tra i partecipanti alla partita 6. Il sistema comunica all'applicazione l'avvenuta iscrizione alla partita 7. L'applicazione visualizza all'utente il messaggio 1.
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 5a. Il sistema comunica all'applicazione che l'utente non può essere iscritto alla partita 6a. L'applicazione visualizza all'utente il messaggio 2. 7a. Ritorna al punto 1.

Recupero armate con carte	
Descrizione	L'attore sceglie le carte da giocare e l'applicazione gli assegna il numero di armate corrispondenti
Attori	Giocatore
Input	Carte per il recupero delle armate
Pre-condizione	Turno di attacco dell'attore, Fase di disposizione armate non avvenuta
Output	Numero delle armate di rinforzo
Post-condizione	Fase di recupero delle armate terminata, il numero delle armate in possesso dell'attore viene incrementato del quantità corrispondete alle carte selezionate
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'applicazione visualizza le carte in possesso dell'attore 2. L'attore sceglie le tre carte da utilizzare per il recupero delle armate 3. L'applicazione visualizza il numero di armate corrispondenti al tris selezionato 4. L'attore conferma il recupero delle armate 5. L'applicazione assegna all'attore il numero di armate che gli spetta 6. Le carte utilizzate vengono reinserite nel mazzo 7. Include "aggiornamento tavolo"
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 2a. L'attore annulla l'operazione di recupero della armate 3b. Il numero di armate visualizzate è uguale a zero 4b. Ritorna al punto 1

Disposizione armate	
Descrizione	Permette di disporre le armate sulla mappa
Attori	Giocatore
Input	Territorio, numero armate
Pre-condizione	Turno di gioco dell'attore, fase di attacco e fase di spostamento non effettuate
Output	
Post-condizione	Fase di disposizione delle armate terminata
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'applicazione controlla che l'attore abbia armate da posizionare 2. L'attore sceglie il territorio sul quale posizionare le armate 3. L'applicazione controlla che il territorio scelto sia utilizzabile dall'attore 4. L'applicazione posiziona un'armata nel territorio selezionato 5. Ritorna al punto 1
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 2a. L'attore non ha ulteriori armate da posizionare 3a. L'attore conferma la disposizione delle armate 4a. Include "aggiornamento tavolo" 4b. Il territorio non viene selezionato 5b. Ritorna al punto 2 5c. L'attore annulla la disposizione delle armate 6c. Il numero di armate da posizionare ritorna al valore di partenza 7c. Ritorna al punto 2

Attacco	
Descrizione	Permette all'attore di attaccare un territorio
Attori	Giocatore
Input	Territorio di partenza, territorio di destinazione, numero truppe
Pre-condizione	Turno di gioco dell'attore, fase di disposizione delle armate terminata, fase di spostamento non eseguita
Output	Resoconto attacco
Post-condizione	Fase di attacco terminata
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore sceglie il territorio dal quale lanciare l'attacco 2. L'applicazione controlla che il territorio scelto sia utilizzabile dall'attore per l'attacco 3. Il controllo risulta valido e l'applicazione seleziona il territorio 4. L'attore sceglie il numero di truppe per l'attacco 5. L'attore sceglie un territorio non in suo possesso sul quale effettuare l'attacco 6. L'applicazione controlla che il territorio scelto sia attaccabile 7. L'applicazione genera i dati di attacco 8. L'applicazione genera i dati di difesa 9. L'applicazione visualizza all'attore l'esito dell'attacco 10. Include "aggiornamento tavolo"
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 3a. Il controllo non risulta valido e Ritorna al punto 1 5b. L'attore seleziona un proprio territorio 6b. Ritorna al punto 2 6c. Il controllo non risulta valido e Ritorna al punto 5 5d. L'attore annulla l'operazione di attacco

Spostamento truppe	
Descrizione	Permette all'attore di spostare le proprie truppe
Attori	Giocatore
Input	Territorio di partenza, territorio di destinazione, numero truppe
Pre-condizione	Turno di gioco dell'attore, fase di attacco terminata
Output	
Post-condizione	Fase di spostamento truppe terminata, turno giocatore terminato
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'attore sceglie il territorio di partenza per lo spostamento 2. L'applicazione controlla che il territorio scelto sia utilizzabile dall'attore come partenza dello spostamento 3. Il controllo risulta valido e l'applicazione seleziona il territorio 4. L'attore sceglie il numero di truppe per lo spostamento 5. L'attore sceglie un territorio come destinazione dello spostamento 6. L'applicazione controlla che il territorio scelto sia utilizzabile come destinazione dello spostamento 7. L'applicazione effettua lo spostamento 8. Include "aggiornamento tavolo" 9. Include "passa turno"
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 2a. Il controllo non risulta valido e Ritorna al punto 1 5b. L'attore annulla l'operazione di spostamento 7c. Il controllo non risulta valido e Ritorna al punto 5

Passaggio del turno	
Descrizione	Permette all'attore di terminare il proprio turno di gioco
Attori	Giocatore
Input	IDUtente
Pre-condizione	Turno di gioco dell'attore, fase di disposizione armate terminata
Output	
Post-condizione	Turno giocatore terminato, passaggio del turno al giocatore successivo
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'attore sceglie di terminare il proprio turno di gioco2. Include "recupero carta"3. Include "aggiornamento tavolo"
Scenario alternativo	

Recupero carta	
Descrizione	L'applicazione assegna all'attore una carte se almeno uno degli attacchi effettuati durante il turno in corso è stato vincente
Attori	Giocatore
Input	
Pre-condizione	Turno di gioco dell'attore, fase di attacco effettuata, fase di passaggio del turno in esecuzione.
Output	Carta recuperata
Post-condizione	Carta recuperata rimossa dal mazzo, carta recuperata inserita nel mazzo dell'attore
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'applicazione controlla che l'attore abbia effettuato nel suo turno di gioco almeno un attacco vincente2. L'applicazione preleva una carta dal mazzo3. L'applicazione inserisce la carta recuperata tra le carte dell'attore
Scenario alternativo	

Aggiornamento tavolo	
Descrizione	L'applicazione aggiorna il tavolo di gioco degli attori
Attori	Giocatore
Input	ID_Utente, numero di armate recuperate, lista di oggetti contenenti {Territorio, numero armate}, tripla {partenza attacco, destinazione attacco, truppe di attacco}, tripla {partenza spostamento, destinazione spostamento, numero di armate spostate}
Pre-condizione	
Output	
Post-condizione	
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'applicazione dell'attore notifica agli altri giocatori che è necessario aggiornare il proprio tavolo 2. Le applicazioni dei singoli giocatori determinano il tipo di azione da replicare 3. Le applicazioni dei singoli giocatori eseguono l'azione richiesta 4. L'applicazione che effettua l'aggiornamento del tavolo rileva che l'operazione da replicare è di tipo "attacco" 5. L'applicazione riceve dall'attore la tripla {partenza attacco, destinazione attacco, truppe di attacco } 6. L'applicazione riproduce l'attacco 7. L'applicazione controlla che l'attore non abbia raggiunto il suo obiettivo
Scenario alternativo	<ol style="list-style-type: none"> 4a. L'applicazione che effettua l'aggiornamento del tavolo rileva che l'operazione da replicare è di tipo "recupero armate con carte" 5a. L'applicazione riceve dall'attore il numero di armate recuperate 6a. L'applicazione incrementa il numero delle armate in possesso dell'attore 4b. L'applicazione che effettua l'aggiornamento del tavolo rileva che

	<p>l'operazione da replicare è di tipo "disposizione armate"</p> <p>5b. L'applicazione riceve dall'attore una lista di oggetti contenenti {Territorio, numero armate}</p> <p>6b. L'applicazione aggiorna la disposizione delle armate dell'attore</p> <p>4c. L'applicazione che effettua l'aggiornamento del tavolo rileva che l'operazione da replicare è di tipo "passaggio del turno"</p> <p>5c. L'applicazione aggiorna il turno di gioco</p> <p>4d. L'applicazione che effettua l'aggiornamento del tavolo rileva che l'operazione da replicare è di tipo "spostamento"</p> <p>5d. L'applicazione riceve dall'attore la tripla {partenza spostamento, destinazione spostamento, numero di armate spostate}</p> <p>6d. L'applicazione riproduce lo spostamento</p> <p>8e. Include "comunicazione vittoria"</p>
--	--

Comunicazione vittoria	
Descrizione	L'applicazione comunica al server la conclusione della partita
Attori	Giocatore
Input	ID_Utente, ID_Partita
Pre-condizione	Obiettivo raggiunto dall'attore
Output	
Post-condizione	Partita terminata
Scenario principale	<ol style="list-style-type: none">1. L'applicazione comunica al server l'ID dell'attore e l'ID della partita2. Il server memorizza l'esito della partita
Scenario alternativo	