**Contratto CO1: makeChoice**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | makeChoice(string: ***scelta***) |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Giocare un turno e Giocare la partita. |
| **Pre-condizioni** | * È il turno del Player ***p1***; * ***p1*** è associata all’istanza ***fg*** di Faceless Game * A ***p1*** è associato un Deck ***mano*** e ***mano***.size>0; * A ***scelta*** è associato il valore “walk”; |
| **Post-condizioni** | * ***fg***.choice è diventato ***scelta***; * Per ogni EventCard ***ec*** in ***mano***, il valore***ec***.playable è diventato attivo (true); |

**Contratto CO2: playCard**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | playCard(EventCard: ***ec***) |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Giocare un turno e Giocare la partita. |
| **Pre-condizioni** | * È il turno del Player ***p1***. * ***p1*** è associata all’istanza ***fg*** di Faceless Game. * A ***fg***.choice è associato il valore “walk”. * A ***p1*** è associato un Deck ***mano***. * In ***mano*** è presente una EventCard ***ec***, ed a ***ec***.color è associato il valore “red”. * ***ec***.playable è attivo (true). |
| **Post-condizioni** | * ***ec*** è stata dissociata dalla ***mano*** di ***p1***. * ***ec*** è stato associato a ***fg***. * BillyGoat ***bg***.movable è diventato attivo (true). * Per ogni EventCard ***ec*** in ***mano***, il valore ***ec***.playable è diventato inattivo(false). |

**Contratto CO3: moveBillygoat**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | moveBillygoat(Square: ***position***, float: ***rotation***) |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Giocare un turno e Giocare la partita. |
| **Pre-condizioni** | * È il turno del Player ***p1***; * ***p1*** è associata all’istanza ***fg*** di Faceless Game; * ***effect*** è stato ricevuto (l’effetto riguarda la carta rossa) * ***bg***.movable è attivo (true); * ***ec*** è associato a ***fg***; |
| **Post-condizioni** | * ***position*** e ***rotation*** sono state validate dal Duskworld ***d.*** * BillyGoat ***bg***.position è diventata ***position.*** * ***bg.***rotation è diventata ***rotation.*** * ***bg***.movable è diventato inattivo (false). * Compass ***comp***.direction è stata aggiornata. * Compass ***comp***.position è stato aggiornato. * ***ec*** è stato associato a un Deck ***scarti***. * ***ec*** è stato disassociato da ***fg***. |

**Contratto CO4: startThreatFase**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | startThreatFase() |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Giocare un turno e Giocare la partita. |
| **Pre-condizioni** | * È il turno del Player ***p1***; * La quantità Deck ***pesca***.size>0; |
| **Post-condizioni** | * Eventcard ***tc*** è stato dissociato da ***pesca.*** * ***tc*** è stato associato al deck ***red*** delThreat Display ***td***. * ***bg***.position e ***bg***.rotation sono state aggiornate. * ***comp***.direction è stata aggiornata. |

**Contratto CO5: endTurn**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | endTurn() |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Giocare un turno e Giocare la partita. |
| **Pre-condizioni** | * È il turno del Player ***p1***; * È finita la startThreatFase; |
| **Post-condizioni** | * Il player ***p1*** è stato dissociato da FacelessGame **fg**; * Il valore **p1.**active è diventato inattivo (False); |