***Caso d’uso UC3 - GIOCARE UN TURNO***

**Portata:** Applicazione Web Faceless

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Attore finale:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

Giocatore : Vuole effettuare questa azione senza commettere errori, per proseguire nel gioco. Vuole effettuare questa azione rapidamente, lasciando il compito al sistema per poter dedicare più tempo all’ambito strategico del gioco.

**Pre-condizioni:** Il giocatore è loggato e autenticato. È entrato a far parte di una lobby ed ha iniziato la partita insieme agli altri giocatori. È il suo turno per giocare.

**Garanzia di successo:** La posizione del gruppo è stata aggiornata. Sono state prese in considerazioni tutte le collisioni avvenute. È stata aggiornata la quantità e tipologia di ricordi presi e usati. Durante il turno è stata raggiunta la condizione di sconfitta oppure quella di successo.

**Scenario Principale di successo:**

**Formato due colonne**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Azione (o intenzione) dell’Attore** |  | **Responsabilità del sistema** |
| **1** Il giocatore seleziona l’azione che vuole intraprendere (camminare, riposare oppure sussurrare). Nel nostro scenario, sceglie “camminare”. |  |  |
|  |  | **1.1** Il sistema registra l’azione di camminare e rende le carte nella mano del giocatore selezionabili. |
| **2** Il giocatore decide di giocare, tra le carte che ha in mano, la carta rossa. |  |  |
|  |  | **2.1** Il sistema controlla l’effetto della carta e il numero di passi da compiere mostrati dalla carta.  Il sistema permette di poter spostare Billygoat di uno spazio adiacente e di ruotarlo a piacere |
| **3** Il giocatore cerca di spostare Billygoat secondo la posizione e la rotazione che preferisce (fa delle prove) fin quando, soddisfatto, conferma la decisione presa. |  |  |
|  |  | **3.1** Il sistema muove il Gruppo secondo l’ago della bussola (che cambierà direzione ad ogni passo) di tanti passi quanti quelli indicati nella carta. |
| **4** Il giocatore notifica al sistema che non ha altre azioni da fare e che si può dar avvio alla fase minaccia. |  |  |
| |  | | --- | |  | |  | |  | **4.1** Il sistema pesca una carta dal mazzo, la aggiunge al display minaccia e in base al colore della carta e al numero di carte di quel colore nel display, gestisce l’effetto. Nel nostro scenario, pesca una carta rossa e muove Billygoat verso il Gruppo di tante caselle corrispondenti al numero di carte rosse del display. |
| **5** Il giocatore passa il turno |  |  |
|  |  | **5.1** Il sistema assegna il turno al prossimo giocatore |

**Estensioni:**

\***a.** In qualunque momento compreso tra \***3-4.** vale la regola di business della **Morte Imminente**.

**1a**. Il sistema individua Billygoat sulla stessa casella del Gruppo

1. Il sistema mostra la schermata di fine partita.

**1b**. Il sistema individua che non ci sono più carte Evento nel

mazzo delle carte Evento.

1. Il sistema mostra la schermata di fine partita.

**\*b.** In qualunque momento di **3a.** vale la regola di business della **Raccolta Dei Ricordi**.

1. Il sistema individua che il Gruppo è adiacente o sopra una casella contenente un Ricordo.
2. Il sistema toglie il ricordo dal Duskworld.
3. Il sistema posiziona il ricordo nella zona del tabellone apposita, contrassegnato come “non consumato”.
4. Il sistema controlla il numero di ricordi collezionati.

4a. Il sistema verifica che il Gruppo ha acquisito tutti e 8 i

Ricordi

4b. Il sistema mostra la schermata di vittoria.

**\*c.** In qualunque momento il Giocatore decide di usare un ricordo.

1. Il giocatore sceglie il ricordo.
2. Il sistema attiva l’effetto del ricordo.
3. Il sistema cambia lo stato del ricordo in consumato.

**\*d**. In qualunque momento di **3-4** il sistema individua che il Gruppo si imbatte in un Ostacolo.

1. Il sistema controlla il numero di ricordi raccolti.

1a. Il sistema scopre che il numero di ricordi è minore del numero

di passi da intraprendere contro l’ostacolo

1. Il sistema mostra la schermata di fine partita.

1b. Il sistema scopre che il numero di ricordi è uguale o maggiore

del numero di passi da intraprendere contro l’ostacolo.

1. Il giocatore sceglie quali ricordi consumare, tanti quanti il numero di passi contro l’ostacolo.
2. Il sistema segna tali ricordi come consumati.

**\*e.** In qualunque momento il Giocatore decide di utilizzare l’effetto della

sua carta Personaggio.

1. Il Giocatore sceglie di voler attivare l’effetto.
2. Il sistema attiva l’effetto.

**\*f.** In qualunque momento, il Sistema fallisce:

1. Il Sistema rileva il guasto precedente e ricostruisce lo stato (per consentire il ripristino, il Sistema registra ogni mossa completata lato server).
2. Il Sistema controlla la presenza di tutti i Giocatori della partita ed è pronto a continuare.
3. Il Sistema ricarica la pagina.
4. Il Sistema mostra ai Giocatori un messaggio che spiega l’errore avvenuto e le ultime mosse che il sistema ha registrato prima del errore.
5. Il Giocatore riprende il turno a partire dall’ultima mossa registrata.

**\*g.** In qualsiasi momento, è possibile eseguire UC6, UC7 e UC10.

**3a. Il giocatore decide di camminare:**

1.Il giocatore sceglie una carta dalla propria mano.

2.Il giocatore gioca la carta.

**2a.** Il giocatore gioca una carta viola.

1. Il sistema riconosce il relativo effetto e il numero di passi da compiere mostrati dalla carta.
2. Il giocatore muove il Gruppo di tanti passi quanti riportati sulla carte senza tener conto dell’ago della bussola.

**2b.** Il giocatore gioca una carta rossa.

1. Il sistema riconosce il relativo effetto e il numero di passi da compiere mostrati dalla carta.
2. L’utente muove Billygoat in uno spazio adiacente a sua scelta
3. L’utente può ruotare Billygoat in una direzione a sua scelta, per farlo interagire in modo diverso con la bussola.
4. Il sistema muove il gruppo del numero di caselle indicato dalla carta, seguendo la direzione dell’ago.

**2c.** Il giocatore gioca una carta gialla.

1. Il sistema riconosce il relativo effetto e il numero di passi da compiere mostrati dalla carta.
2. Il giocatore può muovere e ruotare il senzavolto Judith (colore giallo)
3. Il sistema muove il gruppo del numero di caselle indicato dalla carta, seguendo la direzione dell’ago.

**2d.** Il giocatore gioca una carta blu.

1. Il sistema riconosce il relativo effetto e il numero di passi da compiere mostrati dalla carta.
2. Il giocatore può muovere e ruotare il senzavolto Alan(colore blu).
3. Il sistema muove il gruppo del numero di caselle indicato dalla carta, seguendo la direzione dell’ago.

**2e.** Il giocatore gioca una carta verde.

1. Il sistema riconosce il relativo effetto e il numero di passi da compiere mostrati dalla carta.
2. Il giocatore può muovere e ruotare il senzavolto Sam(colore verde).
3. Il sistema muove il gruppo del numero di caselle indicato dalla carta, seguendo la direzione dell’ago.

**3b. Il giocatore decide di riposare:**

1.Il giocatore pesca carte dal display Minacce, dalla fine delle colonne, fino a riempire la propria mano.

**3c. Il giocatore decide di sussurrare:**

1a. Il giocatore scambia una carta della sua mano o della mano di un altro giocatore con un altro giocatore (anche se stesso), a condizione che alla fine nessun giocatore si ritrovi in mano più carte di quello che gli è concesso tenere.

1b. Il giocatore passa una carta dalla sua mano o della mano di un altro giocatore a un altro giocatore (anche a se stesso), a condizione che alla fine nessun giocatore si ritrovi in mano più carte di quello che gli è concesso tenere.

**4a.** Non ci sono più carte da pescare.

1. La partita termina e viene mostrata la schermata di sconfitta.

**4b** Il sistema posiziona la carta pescata sul display minacce, sulla colonna delle carte con il colore corrispondente al colore della carta appena pescata.

**4c** Il sistema prende in considerazione il numero totale di carte presenti nella colonna delle carte avente lo stesso colore della carta appena pescata.

**4d** Il sistema attiva la **minaccia** corrispondente al colore della carta pescata e al numero di carte appena preso in considerazione.

1**.** Il sistema attiva la minaccia viola:

1a. Il sistema controlla il numero di carte viola sul Display Minacce

1b. Per ogni carta viola presente il sistema muove il Gruppo di una casella nella direzione indicata dalla bussola.

2**.** Il sistema attiva la minaccia rossa:

2a. Il sistema controlla il numero di carte rosse sul Display Minacce

2b. Per ogni carta rossa presente il sistema muove Billygoat di uno spazio nella direzione del Gruppo e lo fa ruotare così che sia rivolto nella direzione del Gruppo.

3. Il sistema attiva la minaccia gialla:

3a.Il sistema controlla il numero di carte gialle sul Display Minacce

3b.Per ogni coppia di carte gialle presenti il sistema fa scegliere al giocatore un Senzavolto da far rotare di 180º.

3c.Il giocatore sceglie il Senzavolto.

3d.Il sistema muove il Senzavolto.

4. Il sistema attiva la minaccia blu:

4a. Il sistema controlla il numero di carte blu sul Display. minacce.

4b. Per ogni coppia di carte blu presenti il sistema rivela una carta evento dal mazzo e la aggiunge al display Minacce, nella colonna del colore corrispondente.

5.Il sistema attiva la minaccia verde:

5a. Il sistema controlla il numero di carte verdi sul Display Minacce

5b. Per ogni coppia di carte verdi il sistema impone a giocatori differenti di scartare una carta dalla loro mano. Si comincia dal giocatore attuale e si prosegue in senso orario:

1.Se il giocatore ha almeno una carta in mano, sceglie la/e carta/e e la scarta.

2.Se il giocatore non ha carte nella sua mano, deve invece scartare la carta Evento in cima al mazzo e metterla nella pila degli scarti.

**4e** Il sistema mostra una schermata di fine turno.

**Morte imminente:** Quando risulta che il gruppo, al prossimo passo da fare, deve posizionarsi su un ostacolo:

Il sistema verifica se la presenza di almeno un ricordo non consumato.

1a. Il sistema trova un solo ricordo non consumato, lo consuma e salva il gruppo.

1b. Il sistema trova più di un ricordo non consumato e offre al giocatore la possibilità di sceglierne uno da consumare per salvare il gruppo.

2c. Il sistema non trova nessun ricordo non ancora consumato quindi la partita si conclude e viene mostrata ai giocatori la schermata di Sconfitta.

**Raccolta dei ricordi:** Quando il gruppo passa o si posiziona in una casella adiacente a un ricordo:

1. Il sistema toglie il ricordo dalla dashboard.
2. Il sistema posiziona il ricordo nella zona dei ricordi collezionati in modalità “non usato”.
3. Il sistema controlla se tutti i ricordi sono stati collezionati, ed in tal caso il sistema conclude la partita e segnala la vittoria ai giocatori.

**Requisiti Speciali:**

* Tutti gli elementi di gioco (carte, Senzavolto ecc.) devono essere visibili e selezionabili senza alcun problema da tutte le tipologie di interfacce previste. L’utente può interagire con il sistema tramite l’utilizzo del sistema touch per dispositivi mobile e tablet e tastiera e mouse per PC.
* Azione del chattare deve essere sempre a disposizione e non deve sovrapporsi al gioco. Il microfono per dialogare durante il gioco deve essere attivato.
* Ogni mossa fatta dai giocatori viene memorizzata sul server per poter riprendere la partita nel caso di un errore improvviso da parte del sistema.
* In qualunque momento il giocatore può attivare la modalità per i daltonici.
* E’ necessario memorizzare tutte le risorse lato client.
* Il sistema cronometra il giocatore, permettendogli un tempo massimo di gioco stabilito dall’ Host durante la creazione della partita prima della creazione della partita, prima di effettuare un’azione casuale.
* Il sistema deve permettere la possibilità di configurare l’audio, regolando il volume della musica di sottofondo e del suono del gioco individualmente, e di attivare la modalità grafica per daltonici.

**Elenco delle varianti Tecnologiche e dei dati:**

* Verranno usate diverse librerie per Javascript.
* Verranno usati diversi framework css.
* Per comunicare client-server viene usato prevalentemente il formato json.

**Frequenza di ripetizione:**

I turni vengono ripetuti dall’inizio alla fine della partita, alternati da ogni giocatore.

**Varie/problemi aperti:**

* Lunghi tempi di attesa dovuti al fatto che tutto il materiale deve essere scaricato e cachato lato client al primo accesso nell’applicazione.

Revision History

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | Author | Descrizione |
| 11/01/2020 | Andrei | Finito di scrivere il camminare, ma va rivisto.  Servono foto per rivedere le regole ci sussurrare e riposare |
| 12/01/2020 | Andrei | Camminare, sussurrare e riposare fatti ma vanno rivisti, forse mancano dei dettagli |
| 13/01/2020 | Cristina, Simone, Marco | Correzioni e migliorie di Estensioni e Regole di Business |
| 20/01/2020 | Andrei, Cristina, Simone, Marco | Completamento prima bozza di tutto il documento |
| 26/10/2020 | Cristina, Simone, Marco | Raffinamento bozza iterazione 1 |