Elenco di alcuni dei casi d’uso principali

**FORMATO BREVE CASI D’USO**

**Caso d’uso UC1: PRE-PARTITA**

Un giocatore host, che vuole iniziare a giocare a Faceless, utilizza la WebApp Faceless per creare una Lobby. Dopo la creazione della lobby sceglie l’espansione che desidera giocare e la difficoltà di gioco. Un giocatore guest, o tramite invito o cercando, entra nella Lobby. Una volta che tutti i guest (che completano la Lobby) sono pronti, l’host avvia la partita.

**Caso d’uso UC1.5: IMPOSTARE LA PARTITA**

Il sistema distribuisce, in base alle impostazioni scelte nell’ UC1, le carte evento e personaggio ai giocatori, dispone gli elementi di gioco sul Duskworld (Faceless, Gruppo, Ostacoli, Ricordi) e, in base alla difficoltà, distribuisce le carte sul Display Minacce.

**Caso d’uso UC2: GIOCARE LA PARTITA**

Il giocatore dopo aver effettuato UC1 e UC1.5, esegue ripetutamente UC3 a turni alternandosi con gli altri giocatori. Durante UC3 può eseguire UC6, UC7 e UC10.

**Caso d’uso UC3: GIOCARE UN TURNO**

Il giocatore ispeziona le carte in mano sua e dei compagni e effettua un’azione tra camminare, sussurrare e riposare. In base all’azione intrapresa dal giocatore la partita evolverà di conseguenza. Si entra in fase minaccia: il sistema pesca la prima carta dal mazzo Evento, la dispone sul display Minacce e attiva eventualmente l’effetto minaccia corrispondente. Si conclude la fase minaccia e quindi il turno del giocatore.

**Caso d’uso UC4: LOGIN**

Il giocatore si collega al sito del gioco e immette le credenziali di accesso. Una volta validate le credenziali, il giocatore ha accesso a tutti gli altri casi d’uso.

**Caso d’uso UC5: LOGOUT**

Il giocatore si scollega dal sito una volta concluse le operazioni desiderate.

**Caso d’uso UC6: ARRENDERSI**

Si propone una votazione tra i giocatori, e se la votazione risulta favorevole a 2 giocatori su 2, oppure a 2 giocatori su 3 oppure a 3 giocatori su 4, la partita ha fine, e viene mostrata la schermata di sconfitta.

**Caso d’uso UC7: ABBANDONARE UNA PARTITA IN CORSO**

Il giocatore abbandona la partita all’improvviso, lasciando gli altri giocatori in difficoltà. In questo modo ci dovrà essere qualche meccanismo che permette di penalizzare i giocatori che assumono questo comportamento in quanto rovinano l’esperienza di gioco degli altri giocatori.

**Caso d’uso UC8: AGGIUNGI AGLI AMICI**

Il giocatore può aggiungere ad una lista dei propri amici altri giocatori che hanno accettato il proprio invito.

**Caso d’uso UC9: COMPRARE ESPANSIONE**

Il giocatore può consultare lo Store per vedere tutte le espansioni disponibili, i relativi prezzi, e le peculiarità di ogni espansione. Una volta scelta l’espansione che si vuole comprare, si aggiunge al carrello. Alla fine della spesa si procede con l’acquisto online, tramite PayPal. Dopo aver effettuato l’acquisto, nella fase di creazione della partita saranno disponibili tutte le espansioni comprate dal giocatore.

**Caso d’uso UC10: CHATTARE**

Il giocatore può scambiare messaggi informativi con gli altri giocatori in qualunque momento (se stai giocando ad una partita puoi chattare solo con i membri presenti nella partita, altrimenti puoi chattare con tutti).

**Caso d’uso UC11: VEDI PROFILO**

Il giocatore può visionare le statistiche (proprie oppure o degli altri) relativo al numero di partite giocate in totale, numero di vittorie e sconfitte, rateo (win/loss) e livello.

**Caso d’uso UC12: GESTIRE LA SICUREZZA**

L’amministratore di sistema potrà controllare gli accessi al gioco. Se un accesso viene ripetutamente non convalidato (ad es. un Giocatore sbaglia più volte ad inserire le proprie credenziali), l’amministratore interverrà per aiutare il Giocatore a risolvere la problematica.