***Caso d’uso UC1 - PRE PARTITA***

**Portata:** Applicazione Web Faceless

**Livello:** Sottofunzione

**Attore primario:** Giocatore

**Attore finale:** Giocatore

**Parti interessate e interessi:**

Giocatore : Vuole poter customizzare la partita il più possibile. Vuole interagire con gli altri giocatori per poter prendere decisioni. Vuole poter giocare partite con specifici giocatori.

**Pre-condizioni:** Il giocatore è loggato.

**Garanzia di successo:**La modalità di gioco (standard o l’espansione) con la quale giocare è stata scelta. È stata creata una partita rispettando le impostazioni che sono state scelte dall’host. Tutti i giocatori (almeno l’host e un guest) presenti nella lobby sono connessi alla partita creata.

**Scenario Principale di successo:**

L’utente sceglie l’opzione Host game (tra le due opzioni disponibili: Host Game e Join Game) e setta la visibilità della lobby a public. Crea così la lobby e gli compare un interfaccia grafica da cui può settare tutte le impostazioni del gioco.

**Formato due colonne**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Azione (o intenzione) dell’Attore** |  | **Responsabilità del sistema** |
| **1** Il Partecipante chiede al sistema di creare una lobby pubblica o privata (nel nostro caso è pubblica). |  |  |
|  |  | **1.1** Il Sistema crea una lobby pubblica, rende il Partecipante un Giocatore host, collega il Giocatore host alla lobby e rende visibili le modalità di gioco tra le quali scegliere. |
| **2** Il Giocatore (host) sceglie la modalità di gioco. |  |  |
|  |  | **2.1** Il Sistema rende visibili le impostazioni relative alla modalità di gioco scelta dal Giocatore (host). |
| **3** Il Giocatore (host) configura le impostazioni della partita da giocare. |  |  |
|  |  | **3.1** Il Sistema salva le impostazioni scelte. |
| **4** Un Giocatore (guest) chiede al sistema quali lobby sono disponibili. |  |  |
|  |  | **4.1** Il Sistema notifica al Guest la presenza di tutte le lobby disponibili. |
| **5** Il giocatore Guest chiede di unirsi a una lobby di sua scelta. |  |  |
|  |  | **5.1** Il Sistema collega il Giocatore (guest) alla lobby del Giocatore (host). |
| **6** Il Giocatore (host) dà avvio alla partita. |  |  |
|  |  | **6.1** Il sistema crea la partita e ci collega tutti i giocatori. |
|  |  |  |

**Estensioni:**

\***a.** I passi **2** e **3** possono essere eseguiti in qualsiasi ordine,quante volte il Giocatore (host) desidera e in qualunque momento (compreso tra **1** e **6** esclusi)

**\*b.** In qualunque momento dopo il passo **1** il giocatore host può cambiare la tipologia di lobby tra pubblica e privata

1. Il giocatore può scegliere di creare una lobby pubblica o privata

**1a**. Il giocatore sceglie di creare una lobby pubblica

**1b**. Il giocatore sceglie di creare una lobby privata.

**\*c.** In qualunque momento il Giocatore (host) può espellere un Giocatore (guest) dalla lobby

**\*d.** In qualunque momento il Giocatore Host esce dalla lobby

1. Il sistema sceglie random un altro Giocatore tra quelli Guest nella lobby e lo rende Giocatore Host

**\*e.** In qualunque momento il Giocatore Guest esce dalla lobby

1. Il sistema rende disponibile quel posto altri giocatori (Guest)

**\*f.** In qualunque momento(compreso tra **1** e **6** esclusi)

il Giocatore Host può invitare un giocatore ad unirsi alla lobby

**1.** Il Giocatore (guest) non risponde in tempo

1. Il sistema fa scomparire l’invito al Giocatore (guest)
2. Il sistema comunica al Giocatore Host che il Giocatore Guest può essere re-invitato.

**2.** Il Giocatore (guest) non riesce ad accettare l’invito perché la lobby nel frattempo si è popolata (è piena)

**1a**. Il Giocatore (guest) declina l’invito

1. Il sistema fa scomparire l’invito al Giocatore (guest)
2. Il sistema comunica al Giocatore (host) che il Giocatore (guest) può essere re-invitato.

**1b**. Il Giocatore (guest) notifica al Giocatore (host) che vuole unirsi comunque alla partita

**1a**. Il Giocatore (host) ignora la richiesta.

**1b**. Il Giocatore (host) caccia qualcuno dalla lobby o si libera un posto

1. Il sistema fa entrare il Giocatore (guest) nella lobby

**\*g** Il punto 4 può essere ripetuto quante volte si vuole, dopo il punto **1** e prima del punto **6**.

**1a.** Il Giocatore (host) chiede al sistema di creare una lobby privata.

1. I giocatori guest non vedono comparire la lobby nella lista delle lobby.

**2a**. Il Giocatore (host) sceglie una modalità di gioco per la quale non aveva già modificato le impostazioni

1. Il sistema carica le impostazioni di default relative alla modalità scelta.

**2b.** Il Giocatore (host) sceglie una modalità di gioco per la quale aveva già modificato le impostazioni

1. Il sistema carica le impostazioni pre-salvate relative alla modalità scelta.

**5.1**a. ll Sistema non riesce a collegare il Giocatore (guest) alla lobby del Giocatore (host).

1. Il sistema rivela che la lobby cercata non esiste più.
2. Il sistema rivela che la lobby cercata è piena.
3. Il sistema rivela che i giocatori presenti in quella lobby hanno già iniziato la partita.

**Requisiti Speciali:**

* Tutti i giocatori nella lobby 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 impostazione relativa a una modalità di gioco viene memorizzata nel profilo del giocatore che ha creato la lobby
* Il sistema cronometra i giocatori, permettendogli un tempo massimo per accettare un invito ad entrare in una lobby
* 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:**

Un giocatore può hostare al massimo una lobby

**Varie/problemi aperti:**

* Possibile tempo di attesa indefinito nel caso in cui si giocasse senza invitare amici (con una lobby pubblica)

Revision History

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Date | Author | Descrizione |
| 04/12/2020 | Cristina, Andrei, Simone, Marco | Inizio |
| 18/12/2020 | Cristina, Andrei, Simone, Marco | Completata la stilatura del documento |
| 25/1/2021 | Cristina, Andrei, Simone, Marco | Modifiche sul flusso principale. |
| 27/01/2021 | Cristina, Andrei, Simone, Marco | Modifiche sul flusso principale e sulle espansioni. |
| 10/02/2021 | Cristina, Andrei, Simone, Marco | Revisione finale |