

# Use Cases-v0.2

**ECLIPSE™**

**by**

**3U STUDIOS**

**Editor:**  
**Σάββας Γεράσιμος 1072475**  
**Καπογιάννης Κωσταντίνος 1072521**

**Contributor:**  
**Μπέσιας Σπυρίδων 1072524**  
**Σερταρίδης Ηλίας 1072480**

### **Αλλαγές:**

Οι αλλαγές που κάναμε έχουν επισημανθεί με κόκκινο χρώμα, επηρέασαν όλα τα use cases που αναπτύξαμε στο version 0.1. Επίσης κάποια use cases του πρώτου version αντικαταστάθηκαν με άλλα, μεγαλύτερης πολυπλοκότητας. Μια σύντομη περιγραφή των αλλαγών:

#### **Shops/ Purchases Use-Case:**

1. Προστέθηκε το reputation που είναι ουσιαστικά το πόσο φιλικός είναι ο παίκτης με κάθε race πωλητή που υπάρχει στο παιχνίδι. Η κλίμακα είναι από το 0-10. Όταν ο παίκτης έχει κάνει πάνω από 5 αγορές το συγκεκριμένο race του δίνει προσφορές στις τιμές των προϊόντων.
2. Προστέθηκε η επιλογή του upgrade, όπου κάποια από τα αντικείμενα εξοπλισμού του παίκτη μπορούν να αναβαθμιστούν, αν ο παίκτης έχει αγοράσει ή βρει ή κερδίσει κάποια resources και φυσικά έχει αρκετά χρήματα. Τα upgrades αυξάνουν τα στατιστικά του εξοπλισμού του παίκτη

#### **Resting-Point/ Checkpoint:**

1. Προστέθηκαν τα skill points που είναι πόντοι που κερδίζει ο παίκτης μέσω quests ή μετά από μάχες. Μπορεί να τα ξοδέψει στο skill tree που έχει ουσιαστικά όλα τα abilities που μπορεί να επιλέξει ο παίκτης έχοντας ξεκλειδώσει τα προηγούμενα. Το skill tree αλλάζει ανάλογα με την κλάση που έχει επιλέξει ο παίκτης στο Character Creation use case.
2. Προστέθηκε η επιλογή να μπορεί ο παίκτης να αλλάξει τα spells που βρίσκονται στα spell slots που χρησιμοποιούνται στο combat.

**Equipment:**

1. Προστέθηκε η λειτουργία να μπορεί να συγκρίνει ο παίκτης τα στατιστικά δύο διαφορετικών όπλων, δηλαδή αυτού που έχει equipped με αυτό που έχει επιλέξει.
2. Έγινε καλύτερη ανάλυση για να φαίνεται περισσότερο η αλληλεπίδραση του χρήστη με το σύστημα.

**Base:** Καινούργιο use case.

**Character Creation:**

Δόθηκε μια αναλυτικότερη περιγραφή σε κάθε βήμα της δημιουργίας του χαρακτήρα με τον οποίο θα παίξει ο παίκτης το παιχνίδι, ενώ δόθηκαν περισσότερες επιλογές στον παίκτη, όπως η κατανομή των στατιστικών, και η επιλογή των όπλων και των δεξιοτήτων του. Τέλος, δόθηκε και η προαιρετική επιλογή starting quick items.

**Combat:**

Δόθηκε περαιτέρω επεξήγηση στα βήματα της μάχης, ενώ αναφέρονται αναλυτικότερα οι έλεγχοι που πραγματοποιούνται για να εξετάσει το σύστημα αν ο παίκτης ανέβηκε level, αποδίδοντας και ένα skill point για κάθε φορά που ανεβαίνει level, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο skill tree του resting point.

**Inventory:** Προσεγγίστηκε με άλλο τρόπο και άλλαξε ριζικά.

**Quest:** Οι αλλαγές φαίνονται με κόκκινο χρώμα.

## Shops/ Purchases Use-Case:

### Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης ενώ είναι στη κεντρική οθόνη του παιχνιδιού (map), επιλέγει να κάνει interact με τον πωλητή.
2. Το σύστημα ανακτά **to race** και το είδος του πωλητή, τα αντικείμενα και τις τιμές που μπορεί να πουλήσει, καθώς **και το Inventory του παίκτη**, τα χρήματα του και **to reputation που έχει ο παίκτης με το συγκεκριμένο race του πωλητή**.
3. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη την οθόνη επιλογής ενέργειας, με τις επιλογές αγορά/**αναβάθμιση**, πώληση και την επιλογή εξόδου.
4. Ο παίκτης επιλέγει την αγορά/ **αναβάθμιση**.
5. **Το σύστημα ελέγχει το reputation του παίκτη με το συγκεκριμένο race του πωλητή και το βρίσκει πάνω του 5, συνεπώς μειώνει τις τιμές των προϊόντων και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής**, όπου φαίνονται οι πληροφορίες που αναφέρονται στο βήμα 2, καθώς και η επιλογή του back.
6. Ο παίκτης επιλέγει ένα αντικείμενο, απ' αυτά που έχει διαθέσιμα ο πωλητής.
7. Το σύστημα ελέγχει αν έχει αρκετά χρήματα και διαθέσιμο χώρο στο inventory για να πραγματοποιηθεί η αγορά. **To inventory του παίκτη είναι γεμάτο, οπότε τον ενημερώνει ότι για να πραγματοποιήσει την αγορά πρέπει να ελευθερώσει χώρο στο inventory.** Έπειτα εμφανίζει ξανά την οθόνη συναλλαγών.
8. **Ο παίκτης επιλέγει ένα ή περισσότερα αντικείμενα από το Inventory του και κάνει discard (περισσότερα για την λειτουργία του inventory στο Inventory use case).**
9. Το σύστημα προσθέτει το αντικείμενο στο Inventory του παίκτη.
10. Το σύστημα ανανεώνει τα χρήματα του παίκτη και το stock των προϊόντων του πωλητή μετά την ολοκλήρωση της αγοράς, **και αυξάνει το reputation του παίκτη με το συγκεκριμένο race του πωλητή.**

11. Ο παίκτης επιλέγει να αναβαθμίσει ένα αντικείμενο.
12. Το σύστημα υπολογίζει το κόστος της αναβάθμισης και το αν ο παίκτης έχει αρκετά χρήματα και resources για να την πραγματοποιήσει. Βρίσκει ότι έχει, αφαιρεί τα resources και εμφανίζει τις επιλογές continue browsing και exit.
13. Ο παίκτης επιλέγει continue browsing.
14. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη την οθόνη συναλλαγής.

Σημείωση: όπου υπάρχουν υποπεριπτώσεις εναλλακτικών ροών, είναι επειδή δεν θεωρήθηκαν αρκετά πολύπλοκες για να γίνουν ξεχωριστές εναλλακτικές ροές.

### Εναλλακτική Ροή 1:

4α. Ο παίκτης επιλέγει την πώληση.

4β. Το σύστημα ελέγχει αν το inventory του παίκτη είναι άδειο και βρίσκει ότι έχει τουλάχιστον ένα αντικείμενο μέσα. Στην συνέχεια εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής με όλες τις πληροφορίες που περιγράφονται στο βήμα 2 της βασικής ροής.

4β.1. Το σύστημα βρίσκει το inventory του παίκτη άδειο και έπειτα επιστρέφει στο βήμα 3 της βασικής ροής.

4γ. Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να πουλήσει από το inventory του, συμπληρώνει την τιμή για την οποία θέλει να πουλήσει το αντικείμενο του και επιβεβαιώνει την προσφορά.

4γ.1. Ο παίκτης δεν συμπληρώνει τιμή

4γ.2. Το σύστημα του βγάζει μήνυμα λάθους και επιστρέφουμε στο βήμα 4γ. της εναλλακτικής ροής.

4δ. Το σύστημα εξετάζει την προσφορά και την βρίσκει αποδεκτή, οπότε προσφέρει στον παίκτη τα χρήματα που ζήτησε, ενώ αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του παίκτη.

4ε. Το σύστημα αυξάνει το reputation του παίκτη με το συγκεκριμένο race πωλητή κατά 1 και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής, όπως περιγράφηκε στο βήμα 5 της βασικής ροής.

## Εναλλακτική Ροή 2:

5α. Το reputation με τον παίκτη είναι μικρότερο του 5, άρα το σύστημα δείχνει κανονικά τις αρχικές τιμές και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγών, όπως περιγράφεται στο βήμα 5 της βασικής ροής.

## Εναλλακτική Ροή 3:

7α. Ο παίκτης έχει αρκετά χρήματα και **χώρο στο Inventory**, οπότε η ροή συνεχίζεται στο βήμα 9 της βασικής ροής.

7α.1 Ο παίκτης δεν έχει αρκετά χρήματα και το σύστημα του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα.

## Εναλλακτική Ροή 4:

11α. Ο χρήστης επιλέγει να αγνοήσει να κάνει αναβάθμιση σε κάποιο αντικείμενο και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 13.

## Εναλλακτική Ροή 5:

12α. Το σύστημα υπολογίζει το κόστος της αναβάθμισης και το αν ο παίκτης έχει αρκετά χρήματα για να την πραγματοποιήσει. Βρίσκει ότι δεν έχει, οπότε του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα.

12α.1. Το σύστημα υπολογίζει αν ο παίκτης έχει αρκετά resources για να πραγματοποιήσει την αναβάθμιση. Βρίσκει ότι δεν έχει, οπότε του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα.

## Resting-Point/ Checkpoint:

### Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει interact με το resting point.
2. Το σύστημα ανανεώνει την ζωή του παίκτη(hitpoints) και το βασικό healing potion που δίνεται στον παίκτη στην αρχή το παιχνιδιού.  
Ακόμα, ελέγχει αν ο παίκτης έχει αρκετά διαθέσιμα skill points για να ξεκλειδώσει κάποιο skill, βρίσκει ότι έχει και του εμφανίζει ενημερωτικό παράθυρο ότι υπάρχουν διαθέσιμα upgrades στο skill tree και τις επιλογές της μετάβασης και της απόρριψης.
3. Ο παίκτης επιλέγει να δει το skill tree.
4. Το σύστημα ελέγχει την κλάση του παίκτη και εμφανίζει την οθόνη με το κατάλληλο skill tree, όπου δείχνει τα skills που κατέχει ο παίκτης, τις διαθέσιμες επιλογές του και πόσα skill points χρειάζεται για να τα αποκτήσει .
5. Ο παίκτης επιλέγει ένα από τα διαθέσιμα skills.
6. Το σύστημα εμφανίζει μια οθόνη με την περιγραφή του skill, που χρησιμεύει, ποια στατιστικά του χαρακτήρα του παίκτη επηρεάζει και τις επιλογές της επιβεβαίωσης και της απόρριψης.
7. Ο παίκτης επιβεβαιώνει την επιλογή του.
8. Το σύστημα καταχωρεί την επιλογή του παίκτη και μειώνει τα skill points του.
9. Έπειτα του εμφανίζει την οθόνη επιλογής ενέργειας, με τις επιλογές του skill tree, να διαμορφώσει τα spell slots του, να κάνει save την πρόοδο του, να κάνει save/quit ή απλά quit.
10. Ο παίκτης επιλέγει να διαμορφώσει τα spell slots του.
11. Το σύστημα του δείχνει τον πίνακα με τα spell slots, και τα spells που είχε επιλέξει, και του εμφανίζει και όλα τα spells που έχει διαθέσιμα στο inventory του.
12. Ο παίκτης αφαιρεί ένα αντικείμενο από τα slots και το αντικαθιστά με ένα άλλο και έπειτα πατάει επιβεβαίωση.

13. Το σύστημα καταχωρεί τις αλλαγές του παίκτη και έπειτα του εμφανίζει ξανά την οθόνη επιλογής ενέργειας.
14. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει save/quit.
15. Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του παίκτη. Έπειτα, τοποθετεί ξανά τους εχθρούς που έχει σκοτώσει ο παίκτης στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν. Τέλος, εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

### **Εναλλακτική Ροή 1:**

2α. Το σύστημα ελέγχει ότι ο παίκτης δεν έχει καθόλου ή έχει μη επαρκή skill points, οπότε δεν του βγάζει ενημερωτικό μήνυμα και μεταφερόμαστε στο βήμα 9 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική Ροή 2:**

3α. Ο παίκτης επιλέγει να μην δει το skill tree, οπότε μεταφερόμαστε στο βήμα 9 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική Ροή 3:**

7α. Ο παίκτης απορρίπτει την επιλογή του και μεταφερόμαστε στο βήμα 4 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική Ροή 4:**

9α.1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει save.

9α.2. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει quit.

9β.1. Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του παίκτη, και . Έπειτα, τοποθετεί ξανά τους εχθρούς που έχει σκοτώσει ο παίκτης στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν. Τέλος εμφανίζει την κεντρική οθόνη του παιχνιδιού(map).

9β.2. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.



## Εναλλακτική Ροή 5:

12α. Ο παίκτης επιλέγει να μην κάνει κάποια αλλαγή, οπότε πατάει back και οδηγούμαστε στο βήμα 9.

## Equipment

### Βασική ροή:

Να σημειωθεί πως ο παίκτης φοράει τα εξείς αντικείμενα: Equipment(Στο κεφάλι, στο θώρακα, στα πόδια, στα χέρια), Weapons(Ένα στο δεξί, ένα στο αριστερό), Quick Items(5 Consumable Items). Το Equipment έχει σαν standard sort την σειρά με την οποία ο παίκτης μάζεψε τα αντικείμενα του.

1. Ο παίκτης επιλέγει να ανοίξει το Player Status Menu.
2. Το σύστημα ανακτά και εμφανίζει όλα τα αντικείμενα που φοράει ο παίκτης καθώς και τα στατιστικά του.
3. Ο παίκτης επιλέγει να αλλάξει το δεξί του όπλο.
4. Το σύστημα ανακτά και εμφανίζει όλα τα αντικείμενα τύπου όπλο που έχει μαζέψει ο παίκτης.
5. Ο παίκτης επιλέγει να δει τα όπλα του με αλφαβητική σειρά.
6. Το σύστημα κάνει sort τα όπλα του παίκτη με αλφαβητική σειρά και του τα εμφανίζει.
7. Ο παίκτης επιλέγει ένα όπλο.
8. Το σύστημα υπολογίζει και εμφανίζει το damage που θα μπορεί να κάνει ο παίκτης με το επιλεγμένο όπλο και το συγκρίνει με το damage που μπορεί να κάνει με το τωρινό του όπλο.
9. Ο παίκτης επιλέγει να αλλάξει το όπλο του.

10. Το σύστημα αποθηκεύει την αλλαγή και επιστρέφει τον παίκτη στο Player Status Menu.

### **Εναλλακτική ροή 1:**

- 3α. Ο παίκτης επιλέγει να αλλάξει το πρώτο Quick Item του.
- 3β. Το σύστημα ανακτά και εμφανίζει όλα τα αντικείμενα τύπου Quick Item που έχει μαζέψει ο παίκτης.
- 3γ. Ο παίκτης επιλέγει να δει τα Quick Item του με αλφαβητική σειρά.
- 3δ. Το σύστημα κάνει sort τα Quick Item του παίκτη με αλφαβητική σειρά και του τα εμφανίζει.
- 3ε. Ο παίκτης επιλέγει ένα Quick Item.
- 3φ. Το σύστημα ανακτά και εμφανίζει την περιγραφή του Quick Item.
- 3γ. Ο παίκτης επιλέγει να αλλάξει το Quick Item του.
- 3h. Το σύστημα αποθηκεύει την αλλαγή και επιστρέφει τον παίκτη στο Player Status Menu.

### **Εναλλακτική ροή 2:**

- 5α. Ο παίκτης επιλέγει ένα όπλο χωρίς να κάνει κάποιο sort.
- 5b. Το σύστημα υπολογίζει το damage που θα μπορεί να κάνει ο παίκτης με το επιλεγμένο όπλο και το συγκρίνει με το damage που μπορεί να κάνει με το τωρινό του όπλο.
- 5c. Ο παίκτης επιλέγει να αλλάξει το όπλο του.
- 5d. Το σύστημα αποθηκεύει την αλλαγή και επιστρέφει τον παίκτη.

## Base

### Βασική ροή:

1. Ο παίκτης ανοίγει το Player Status και επιλέγει να μεταφερθεί στο Base του.
2. Το σύστημα ανακτά τη βάση του παίκτη και τον μεταφέρει σε αυτή.
3. Ο παίκτης επιλέγει το Build Menu.
4. Το σύστημα ανακτά και εμφανίζει όλες τις εγκαταστάσεις (και τα resources που χρειάζονται για την δημιουργία τους) που μπορεί να φτιάξει ο παίκτης καθώς και τα resources του
5. Ο παίκτης επιλέγει μια εγκατάσταση.
6. Το σύστημα εμφανίζει όλα τα resources που χρειάζονται για την δημιουργία της εγκατάστασης καθώς και μια περιγραφή για το τι θα προσφέρει στον παίκτη.
7. Ο παίκτης επιλέγει δημιουργήσει την εγκατάσταση τύπου καλλιέργειας, την κάνει rotate και την τοποθετεί στη βάση του.
8. Το σύστημα τοποθετεί την εγκατάσταση που διάλεξε ο παίκτης σε κατάσταση under construction.
9. Το σύστημα θέτει την εγκατάσταση ως functional όταν τελειώσει ο χρόνος κατασκευής.
10. Ο παίκτης επιλέγει να αναβαθμίσει την εγκατάσταση.
11. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει τα απαραίτητα resources.
12. Το σύστημα τοποθετεί την εγκατάσταση που διάλεξε σε κατάσταση under construction.
13. Το σύστημα θέτει την εγκατάσταση ως functional όταν τελειώσει ο χρόνος κατασκευής.
14. Ο παίκτης επιλέγει να μαζέψει τους καρπούς της εγκατάστασης του.

15. Το σύστημα ελέγχει πόσο καιρός έχει περάσει από την τελευταία φορά που μάζεψε ο παίκτης τους καρπούς του.
16. Το σύστημα κάνει reset τον μετρητή και προσθέτει τα λαχανικά στο Inventory του παίκτη.
17. Ο παίκτης επιλέγει να φύγει από το Base του.
18. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη μια λίστα με όλα τα resting point που έχει επισκεφθεί.
19. Ο παίκτης επιλέγει σε ποιο resting point θέλει να μεταφερθεί.
20. Το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στο resting point που επέλεξε.

### **Base Εναλλακτική ροή 1:**

- 7.1. Ο παίκτης δεν μπορεί να επιλέξει την συγκεκριμένη εγκατάσταση καθώς δεν έχει τα απαραίτητα resources.
- 7.2. Ο παίκτης επιλέγει μια άλλη εγκατάσταση και μεταφέρεται στο βήμα 6.

### **Εναλλακτική ροή 2:**

- 8.1. Το σύστημα εντοπίζει ότι ο παίκτης προσπαθεί να τοποθετήσει την νέα εγκατάσταση πάνω μια υπάρχουσα και τον ενημερώνει πως πρέπει να την τοποθετήσει αλλού.

### **Εναλλακτική ροή 3:**

- 15.1. Το σύστημα ενημερώνει τον παίκτη πως οι καρποί του δεν είναι έτοιμοι.
- 15.2. Ο παίκτης μεταφέρεται στο βήμα 17.

## Character Creation:

### Βασική Ροή

1. Ο παίκτης επιλέγει το New Game από την αρχική οθόνη.
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη Give name & gender ώστε ο παίκτης να ξεκινήσει τη δημιουργία του χαρακτήρα με τον οποίον θα παίξει το παιχνίδι.
3. Ο παίκτης συμπληρώνει το όνομα και το φύλο που θέλει να έχει ο χαρακτήρας του στα πεδία με την αντίστοιχη ονομασία.
4. Το σύστημα αποθηκεύει τοπικά τις πληροφορίες που καταχώρησε ο παίκτης και εμφανίζει στην οθόνη τον πίνακα με τα base stats, παρέχοντας και μια περιεκτική επεξήγηση για καθένα από αυτά. Δίνει επίσης και 55 πόντους για να τους κατανείμει ο παίκτης όπως επιθυμεί στα στατιστικά αυτά.
5. Ο παίκτης κατανείμει τους πόντους όπως επιθυμεί και αποθηκεύει τις επιλογές του.
6. Το σύστημα αποθηκεύει τοπικά τις πληροφορίες που του έδωσε ο χρήστης και εμφανίζει έναν πίνακα με όλες τις δυνατές Κλάσεις που μπορεί να επιλέξει ο παίκτης.
7. Ο παίκτης επιλέγει μια Κλάση.
8. Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη μια σύντομη περιγραφή της Κλάσης, καθώς και όλα τα όπλα και τις πανοπλίες που μπορούν να συνδυαστούν με αυτή την Κλάση και ζητάει από τον παίκτη να επιλέξει (μέγιστο 1 armor set και 2 όπλα).
9. Ο παίκτης ελέγχει όλα τα αντικείμενα που έχει διαθέσιμα και καταχωρεί τις προτιμήσεις του. Σε αυτό το σημείο μπορεί να επιστρέψει πίσω στην οθόνη επιλογής Κλάσης και να επιλέξει κάποια άλλη.
10. Το σύστημα ελέγχει αν οι επιλογές του παίκτη πληρούν τις προϋποθέσεις και τις αποθηκεύει τοπικά, εμφανίζοντας στη συνέχεια έναν πίνακα με όλες τις δυνατές Φυλές που μπορεί να επιλέξει ο παίκτης.
11. Ο παίκτης επιλέγει μία Φυλή.

12. Το σύστημα εμφανίζει τα 2 abilities τα οποία συνδυάζονται με τη Φυλή και ζητάει από τον παίκτη να επιλέξει ένα. Εμφανίζει επίσης και το αντίστοιχο reputation με το οποίο θα ξεκινήσει ο παίκτης το παιχνίδι σε περίπτωση που επιλέξει την Φυλή αυτή.

13. Ο παίκτης ελέγχει τις επιλογές του και διαλέγει το ability που προτιμάει. Σε αυτό το σημείο έχει τη δυνατότητα να επιστρέψει πίσω στην οθόνη επιλογής Φυλής και να επιλέξει κάποια άλλη.

14. Το σύστημα ελέγχει αν οι επιλογές του παίκτη πληρούν τις προϋποθέσεις και τις αποθηκεύει τοπικά. Στη συνέχεια εμφανίζει την τελική οθόνη του Character Creation Menu, όπου παρουσιάζεται ένα overview όλων των επιλογών του παίκτη (mockup in project description). Στο σημείο αυτό δίνονται οι επιλογές στον παίκτη να αλλάξει οποιοδήποτε από τα προαναφερθέντα πεδία, να επιλέξει τρία Quick use items για να ξεκινήσει το παιχνίδι, και να οριστικοποιήσει την δημιουργία του.

15. Ο παίκτης επιλέγει Finalize Creation.

16. Το σύστημα αποθηκεύει την τελική δημιουργία του χαρακτήρα στην βάση δεδομένων και μεταφέρει τον παίκτη στην οθόνη του χάρτη.

### **Εναλλακτική Ροή 1:**

15.α. Ο παίκτης διαλέγει την επιλογή Quick use items.

15.β. Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με όλα τα αντικείμενα με τα οποία μπορεί να ξεκινήσει ο παίκτης το παιχνίδι.

15.γ. Ο παίκτης επιλέγει όσα αντικείμενα επιθυμεί , μέγιστο 3.

15.δ. Το σύστημα ελέγχει αν οι επιλογές του παίκτη πληρούν τις προϋποθέσεις, τις αποθηκεύει τοπικά, και επιστρέφει πίσω στην τελική οθόνη του Character Creation Menu. Συνεχίζουμε από το βήμα 15 της βασικής ροής.

## Combat:

### Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης πλησιάζει έναν αντίπαλο κατά την εξερεύνηση του χάρτη, και εισέρχεται σε μάχη.
2. Το σύστημα ανακτά τη ζωή και το όνομα του αντιπάλου και εμφανίζει την οθόνη της μάχης όπου ξεκινάει πρώτος ο παίκτης.  
Σε περίπτωση που ο παίκτης έχει αντιμετωπίσει ξανά τον συγκεκριμένο αντίπαλο και τον έχει νικήσει, το σύστημα εμφανίζει και έναν μικρό πίνακα με τα weaknesses & resistances.
3. Το σύστημα συγκρίνει το Level του αντιπάλου με το Level του παίκτη, και βρίσκει μεγαλύτερο το Level του αντιπάλου, άρα επιτίθεται πρώτος. Στη σειρά του αντιπάλου το σύστημα εμφανίζει τις κατάλληλες επιλογές για τον παίκτη.
4. Ο παίκτης επιλέγει να μπλοκάρει την επίθεση του αντιπάλου (επιλογή block).
5. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης κρατάει ασπίδα. Στη συνέχεια, ανάλογα με το είδος της ζημίας που πρόκειται να επιφέρει η επίθεση του αντιπάλου στον παίκτη (piercing, slashing, fire, poison etc.), το σύστημα ελέγχει τα στατιστικά της ασπίδας για το αντίστοιχο είδος damage και υπολογίζει το ποσοστό μείωσης του damage αυτού.
6. Το σύστημα αφαιρεί το τελικό damage από τη ζωή του παίκτη. Το damage που επιφέρεται στη ζωή του παίκτη δεν είναι αρκετό ώστε να πεθάνει και η μάχη συνεχίζεται, όπου το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στη σειρά τού, με τις κατάλληλες επιλογές για τον ίδιο.
7. Ο παίκτης επιλέγει να επιτεθεί στον αντίπαλό του (επιλογή attack).
8. Το σύστημα ελέγχει τις ικανότητες του παίκτη και εμφανίζει όλες τις δυνατές επιθέσεις που μπορεί να πραγματοποιήσει (πχ. σπαθί, τόξο, ξόρκι).
9. Ο παίκτης επιλέγει το είδος της επίθεσης που θέλει να πραγματοποιήσει.

10. Το σύστημα υπολογίζει το damage που προκαλεί η επίθεση του παίκτη και το αφαιρεί από τη ζωή του αντιπάλου. Εμφανίζεται μήνυμα νίκης στην οθόνη του παίκτη καθώς το damage που επιφέρεται στη ζωή του αντιπάλου είναι μεγαλύτερο ή ίσο από την εναπομείναν ζωή του, και ο αντίπαλος πεθαίνει.

11. Το σύστημα προσθέτει στα XP του παίκτη τα XP που κέρδισε από την μάχη που μόλις νίκησε. Σε περίπτωση που ο παίκτης συμπληρώσει αρκετά XP ώστε να ανέβει Level, το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο ενημερωτικό μήνυμα, αποδίδοντας και 1 Skill Point στον παίκτη για να το χρησιμοποιήσει στο Skill Tree (μέσω των Resting Points).

12. Η οθόνη του combat κλείνει και ο παίκτης επιστρέφει στην οθόνη του χάρτη, στο σημείο που συνάντησε τον αντίπαλο, εμφανίζοντας πάνω αριστερά την ζωή που του έμεινε μετά τη μάχη. Εμφανίζει επίσης και το loot που άφησε πίσω του ο ηττημένος αντίπαλος.

13. Ο παίκτης έχει την επιλογή να πάρει ή να αφήσει το loot του ηττημένου αντιπάλου. Σε περίπτωση που επιλέγει να το πάρει, το loot αυτό προστίθεται στο Inventory του παίκτη, και μεταφερόμαστε στο Inventory use case.

### **Εναλλακτική Ροή 1:**

3.α. Το σύστημα συγκρίνει το Level του αντιπάλου με το Level του παίκτη, και βρίσκει μεγαλύτερο το Level του παίκτη, άρα επιτίθεται πρώτος. Στη σειρά του παίκτη το σύστημα εμφανίζει τις κατάλληλες επιλογές για αυτόν. Μεταφερόμαστε στο βήμα 7 της βασικής Ροής.

### **Εναλλακτική Ροή 2:**

4.α. Ο παίκτης επιλέγει να αποφύγει την επίθεση του αντιπάλου (επιλογή dodge).

4.β. Το σύστημα ελέγχει τον αντίστοιχο εξοπλισμό καθώς και τα στατιστικά του παίκτη και υπολογίζει την πιθανότητα να αποφύγει την επίθεση του αντιπάλου, εμφανίζοντας το αποτέλεσμα στην οθόνη. Ανάλογα με το αποτέλεσμα επιφέρεται και το αντίστοιχο damage στη ζωή του παίκτη.



4.γ. Η σειρά του αντιπάλου τελειώνει και έρχεται η σειρά του παίκτη όπου το σύστημα εμφανίζει πάλι τις αντίστοιχες επιλογές. Συνεχίζουμε στο βήμα 7 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική Ροή 3:**

6.α. Το σύστημα αφαιρεί το τελικό damage από τη ζωή του παίκτη. Εμφανίζεται μήνυμα ήττας στην οθόνη του παίκτη καθώς το damage που επιφέρεται στη ζωή του παίκτη είναι μεγαλύτερο ή ίσο από την εναπομείναν ζωή του, και ο χαρακτήρας του παίκτη πεθαίνει.

6.β. Το σύστημα κλείνει την οθόνη του combat και μεταφέρει τον παίκτη στην οθόνη του χάρτη στο τελευταίο resting point στο οποίο έκανε save.

### **Εναλλακτική Ροή 4:**

10.α. Το σύστημα υπολογίζει το damage που προκαλεί η επίθεση του παίκτη και το αφαιρεί από τη ζωή του αντιπάλου. Το damage που επιφέρεται στη ζωή του αντιπάλου δεν είναι αρκετό ώστε να πεθάνει ο αντίπαλος και η μάχη συνεχίζεται, όπου το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στη σειρά του αντιπάλου με τις κατάλληλες επιλογές για τον παίκτη. Μεταφερόμαστε στο βήμα 4 της βασικής ροής.

## **Inventory**

### **Βασική Ροή:**

1. Ο παίκτης βρίσκεται στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού(map) και επιλέγει να κάνει interact και να συλλέξει ένα αντικείμενο.
2. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει διαθέσιμος χώρος για το αντικείμενο στο inventory, διαπιστώνει πως δεν υπάρχει, οπότε εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα στο παίκτη, με την επιλογή ακύρωσης της συλλογής ή της μετάβασης του στο inventory του.
3. Ο παίκτης επιλέγει να μεταβεί στο inventory του.

4. Το σύστημα ανακτά όλα τα αντικείμενα που έχει διαθέσιμα ο παίκτης, καθώς και τις συνταγές που έχει ξεκλειδώσει και έπειτα του εμφανίζει την οθόνη του inventory.
5. Ο παίκτης επιλέγει ένα αντικείμενο από αυτά που έχει στην κατοχή του
6. Το σύστημα του εμφανίζει ένα αναδυόμενο παράθυρο με την περιγραφή του αντικειμένου και τις επιλογές use(αν υποστηρίζεται) και discard
7. Ο παίκτης επιλέγει το discard.
8. Το σύστημα αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του παίκτη και το προσθέτει στο χάρτη, προσθέτει το καινούργιο αντικείμενο στο inventory του παίκτη και ανανεώνει τις τιμές στη crafting καρτέλα, ελέγχει αν το αντικείμενο χρησιμοποιείται σε κάποια συνταγή και αν κάποια συνταγή μπορεί να φτιαχτεί. Βρίσκει ότι μπορεί να φτιαχτεί μια συνταγή και εμφανίζει στον παίκτη ενημερωτικό μήνυμα.
9. Ο παίκτης επιλέγει να μεταφερθεί στη καρτέλα του crafting.
10. Το σύστημα του εμφανίζει τη καρτέλα του crafting, όπου φαίνεται μια λίστα με όλες τις διαθέσιμες συνταγές, οι συνολικές ποσότητες διαφορετικών υλικών που πρέπει να συλλέξει ο παίκτης για να πραγματοποιήσει το craft και πόσα από αυτά έχει συλλέξει μέχρι στιγμής ο παίκτης. Κάνει επίσης highlight τις συνταγές που είναι έτοιμες προς κατασκευή(αν υπάρχουν).
11. Ο παίκτης επιλέγει την συγκεκριμένη συνταγή προς κατασκευή.
12. Το σύστημα του εμφανίζει ένα παράθυρο, όπου τον ενημερώνει για το αντικείμενο που θα φτιάξει και τις επιλογές αποχώρησης και του craft.
13. Ο παίκτης επιλέγει να κατασκευάσει το αντικείμενο.
14. Το σύστημα αφαιρεί τα αντικείμενα που χρειάστηκαν για την κατασκευή, από το inventory του παίκτη, προσθέτει το αντικείμενο που κατασκεύασε και του εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα. Στη συνέχεια, του εμφανίζει την οθόνη του inventory.

### **Εναλλακτική Ροή 1:**

2α.1. Το σύστημα ελέγχει και διαπιστώνει ότι υπάρχει διαθέσιμος χώρος στο inventory του παίκτη, οπότε προσθέτει το καινούργιο αντικείμενο στο inventory του παίκτη, ανανεώνει τις τιμές στη crafting καρτέλα, ελέγχει αν το αντικείμενο χρησιμοποιείται σε κάποια συνταγή και αν κάποια συνταγή μπορεί να φτιαχτεί. Βρίσκει ότι μπορεί να φτιαχτεί μια συνταγή και εμφανίζει στον παίκτη ενημερωτικό μήνυμα. Έπειτα μεταφερόμαστε στο βήμα 9 της βασικής ροής.

2α.2. Ο παίκτης επιλέγει ακύρωση.

2β.2. Το σύστημα τον μεταφέρει στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού(map).

### **Εναλλακτική Ροή 2:**

8α. Το σύστημα ελέγχει ότι καμία συνταγή δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί και μεταφερόμαστε στο βήμα 4 της βασικής ροής.

### **Εναλλακτική Ροή 3:**

9α. Ο παίκτης επιλέγει να μην μεταφερθεί στην καρτέλα του crafting και συνεχίζει να είναι στην καρτέλα του inventory.

### **Εναλλακτική Ροή 4:**

9α. Ο παίκτης επιλέγει να βγει από την οθόνη του Inventory.

9β. Το σύστημα τον μεταφέρει στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού(map).

### **Εναλλακτική Ροή 5:**

13α. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει ακύρωση του craft.

13β. Το σύστημα του εμφανίζει ξανά την οθόνη του crafting.

### **Εναλλακτική Ροή 6:**

7α. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει use.

7β. Το σύστημα αφαιρεί το αντικείμενα από το inventory του παίκτη, ανανεώνει τα στατιστικά του παίκτη και μετά συνεχίζει στο βήμα 4 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 7:**

3α. Ο παίκτης επιλέγει να δει την καρτέλα crafting.

3β. Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη του crafting.

## **Quest**

### **Βασική Ροή:**

1. Ο παίκτης επιλέγει να αλληλεπιδράσει με το NPC(Non Playable Character).
2. Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη την περιγραφή της αποστολής απο το NPC, με τις επιλογές αποδοχής και απόρριψης.
3. Ο παίκτης αποδέχεται την αποστολή(Quest).
4. Το σύστημα προσθέτει στην καρτέλα Quests του παίκτη το νέο Quest, το προσθέτει στα υπόλοιπα Incomplete Quests και εμφανίζει την καρτέλα στην οθόνη.
5. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει Track Quest.
6. Το παιχνίδι εμφανίζει στην οθόνη του χάρτη τις ενέργειες που πρέπει να κάνει ο παίκτης για να ολοκληρώσει την αποστολή και τα σημεία στα οποία πρέπει να μετακινηθεί.
7. Ο παίκτης μεταφέρεται στα ζητούμενα σημεία και αλληλεπιδρά.
8. Το σύστημα ελέγχει αν έχουν ολοκληρωθεί όλα τα βήματα.
9. Το σύστημα το προσθέτει στα υπόλοιπα Completed Quests στην καρτέλα Quests καθώς έχουν ολοκληρωθεί τα βήματα και εμφανίζει σχετικό μήνυμα.

10. Το σύστημα ανακτά τον αριθμό των skill points του παίκτη και τα αντικείμενά του inventory του, αυξάνει τον αριθμό των skill points και προσθέτει τα κερδισμένα αντικείμενα στο Inventory του.

### **Εναλλακτική ροή 1:**

2a. Ο παίκτης απορρίπτει το Quest.

2b. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του χάρτη.

Το Use case diagram φαίνεται από κάτω:

