

Use Cases-v0.1

Version 0.1

ECLIPSE™

by

3U STUDIOS

Editor: Σάββας Γεράσιμος 1072475

Καπογιάννης Κωσταντίνος 1072521

Contributor: Μπέσιας Σπυρίδων 1072524

Σερταρίδης Ηλίας 1072480

1^ο Use case: Shops/Purchases

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει interact με τον πωλητή.
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη επιλογής αγοράς/πώλησης και την επιλογή εξόδου από την οθόνη.
3. Ο παίκτης επιλέγει την αγορά.
4. Το σύστημα αναγνωρίζει την κατηγορία του πωλητή, ανακτά τα χρήματα του παίκτη, τα αντικείμενα, το stock και τις τιμές τους, που διαθέτει ο πωλητής και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής. Σε αυτή, διακρίνεται το inventory του πωλητή, σαν λίστα, το πλήθος των αντικειμένων που προσφέρει, τα χρήματα του παίκτη καθώς και οι επιλογές επιβεβαίωσης και εξόδου.
5. Ο παίκτης επιλέγει το εκάστοτε αντικείμενο που θέλει να αγοράσει και επιβεβαιώνει.
6. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει αρκετά χρήματα για να ολοκληρώσει την συναλλαγή. Έπειτα αφαιρεί το άθροισμα της χρηματικής αξίας των αντικειμένων που αγόρασε ο παίκτης από τα συνολικά του χρήματα και αποθηκεύει το αντικείμενο που αγόρασε στο inventory του. Μετά ανανεώνει το stock των προϊόντων που έχει στην διάθεση του ο πωλητής, ελέγχει αν έχει διαθέσιμα προϊόντα και εμφανίζει ξανά την οθόνη συναλλαγής ανανεωμένη.

Εναλλακτική Ροή 1

- 4.a Ο παίκτης επιλέγει την πώληση.
- 4.b Το σύστημα ανακτά τα χρήματα, τα αντικείμενα και το πλήθος τους που απαρτίζουν το inventory του χρήστη, καθώς και τις τιμές των προϊόντων για τις οποίες θα τα αγοράσει ο πωλητής. Έπειτα, εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής, που διακρίνονται το inventory του παίκτη, τα προϊόντα και ο αριθμός τους, η τιμή του κάθε προϊόντος και οι επιλογές επιβεβαίωσης και εξόδου.
- 4.c Ο παίκτης επιλέγει ποιο αντικείμενο θέλει να πουλήσει και επιβεβαιώνει.

- 4.d Το σύστημα προσθέτει τη χρηματική αξία του αντικειμένου που πούλησε ο παίκτης στα συνολικά του χρήματα, ανανεώνει τα αντικείμενα και το πλήθος τους, στο inventory του παίκτη, καθώς και το stock των προϊόντων που έχει στην διάθεση του ο πωλητής. Τέλος, ξανά εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής με τις ανανεωμένες τιμές της ποσότητας των προϊόντων.

Εναλλακτική Ροή 2

6.a Το σύστημα ελέγχει ότι ο παίκτης δεν έχει αρκετά χρήματα για την ολοκλήρωση της αγοράς του προϊόντος από τον πωλητή και εμφανίζει την οθόνη μηνύματος ακύρωσης αγοράς. Έπειτα εμφανίζει ξανά την οθόνη συναλλαγής.

2° Use case: Resting Point/Checkpoint

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης κάνει interact στο resting point.
2. Το σύστημα εμφανίζει στο παίκτη την οθόνη επιλογής ενέργειας με τις επιλογές save, save/quit, quit without saving, επιβεβαίωσης και εξόδου.
3. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει το save.
4. Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του παίκτη, ανανεώνει την ζωή του(hitpoints), ελέγχει αν ο παίκτης έχει διαθέσιμα spells και τα ανανεώνει. Έπειτα, ανανεώνει το βασικό healing potion που δίνεται στον παίκτη στην αρχή το παιχνιδιού και τοποθετεί ξανά τους εχθρούς που έχει σκοτώσει ο παίκτης στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν.

Εναλλακτική Ροή 1

3.a Ο παίκτης κάνει save/quit.

3.b Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του παίκτη, ανανεώνει την ζωή του(hitpoints), ελέγχει αν ο παίκτης έχει διαθέσιμα spells και τα ανανεώνει. Έπειτα, ανανεώνει το βασικό healing potion που δίνεται στον παίκτη στην αρχή το παιχνιδιού και τοποθετεί ξανά τους εχθρούς που έχει σκοτώσει ο παίκτης στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν. Τέλος εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

3° Use case: Walking

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης μπαίνει στο παιχνίδι και αντικρίζει τον χάρτη του παιχνιδιού καθώς και την θέση του σε αυτόν. Έπειτα έχει την δυνατότητα να κινηθεί πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά.
2. Το σύστημα ανανεώνει την θέση του παίκτη μετά από κάθε κίνηση.

4° Use case: Interaction

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης βρίσκεται σε απόσταση μιας κίνησης από μια οντότητα αλληλεπίδρασης .
2. Το σύστημα αναγνωρίζει ότι ο παίκτης βρίσκεται μπροστά από μια οντότητα.
3. Ο παίκτης έχει την επιλογή να αλληλεπιδράσει με την οντότητα.

Εναλλακτική ροή 1

- 1.a Ο παίκτης βρίσκεται σε απόσταση μιας κίνησης από ένα αντικείμενο
- 1.b Το σύστημα αναγνωρίζει ότι ο παίκτης βρίσκεται μπροστά από ένα αντικείμενο.
- 1.c Ο παίκτης έχει την επιλογή να αλληλεπιδράσει με αυτό.
- 1.d Το σύστημα προσθέτει το αντικείμενο αυτό στο inventory του παίκτη.
- 1.e Το σύστημα εξαφανίζει το αντικείμενο από τον χάρτη.

Εναλλακτική ροή 2

1. Ο παίκτης βρίσκεται σε μια απόσταση x από μια οντότητα εχθρού.
2. Το σύστημα αναγνωρίζει ότι ο χρήστης βρίσκεται κοντά σε μια οντότητα εχθρού.
3. Ο παίκτης μεταφέρεται στο combat.

5° Use case: Level Up

Βασική Ροή:

1. Το σύστημα ελέγχει πόσα ΧΡ πρέπει να ανταμειφθεί ο παίκτης και τα προσθέτει στα συνολικά ΧΡ του. Ακόμη, ελέγχει αν ο παίκτης έχει μαζέψει αρκετά ΧΡ για να ανέβει επίπεδο και τον ανεβάζει. Τέλος, ανακτά τα τωρινά στατιστικά του παίκτη, του τα εμφανίζει και του δίνει την δυνατότητα να ανεβάσει κάποια από αυτά.
2. Ο παίκτης ανεβάζει τα στατιστικά που επιθυμεί.
3. Το σύστημα ανανεώνει τα στατιστικά του χρήστη ανάλογα με τις επιλογές που έκανε.

Εναλλακτική ροή 1

- 1.a Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει μαζέψει αρκετά ΧΡ για να ανέβει επίπεδο.
- 2.b Ο παίκτης δεν ανεβαίνει επίπεδο.

6° Use case: Equipment/Equip

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης ανοίγει την οθόνη Player Status και επιλέγει το αντικείμενο του equipment που θέλει να αντικαταστήσει.
2. Το σύστημα ανακτά όλα τα αντικείμενα του επιλεγμένου είδους Equipment που έχει μαζέψει ο παίκτης.
3. Ο παίκτης επιλέγει με ποιο από αυτά θέλει να αντικαταστήσει το αντικείμενο που έχει ήδη equipped αυτή την στιγμή.
4. Το σύστημα αποθηκεύει την αλλαγή, επανυπολογίζει τα στατιστικά του παίκτη και τον επιστρέφει στο Player Status.

Εναλλακτική ροή 1

- 3.a Ο παίκτης επιλέγει με ποιο από αυτά θέλει να αντικαταστήσει το αντικείμενο που έχει ήδη equipped. Έπειτα επιλέγει το ίδιο equipment με αυτό που φοράει.
- 3.b Το σύστημα επαναφέρει τον χρήστη στο Player Status.

7º Use case: Inventory

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει να δει την οθόνη «inventory».
2. Το σύστημα ανακτά όλα τα items του παίκτη, την ποσότητά τους και την περιγραφή τους.
3. Ο παίκτης επιλέγει να δει το description(περιγραφή) για ένα item.

Εναλλακτική ροή 1

- 2.a Ο παίκτης επιλέγει να κάνει use(χρησιμοποιήσει) το item.
- 2.b Το σύστημα ελέγχει την ποσότητα του item και αν αυτή είναι μεγαλύτερη του 1, μειώνει κατά 1 την ποσότητα του item, ανακτά τα χαρακτηριστικά του παίκτη και τα ανανεώνει με βάση το item που χρησιμοποίησε. Τέλος εμφανίζει την οθόνη του “inventory” ,με ανανεωμένη την ποσότητα του item που χρησιμοποιήθηκε.

Εναλλακτική ροή 2

- 2.a Ο παίκτης επιλέγει να κάνει use(να χρησιμοποιήσει) ένα item.
- 2.b Το σύστημα ελέγχει την ποσότητα του item και αν είναι ίση με 1 αφαιρεί το item που χρησιμοποίησε από το inventory του παίκτη, ανακτά τα χαρακτηριστικά του παίκτη και τα ανανεώνει με βάση το item που χρησιμοποίησε. Τέλος εμφανίζει την οθόνη του inventory του παίκτη χωρίς το item.

Εναλλακτική ροή 3

- 2.a Ο παίκτης επιλέγει να ξεφορτωθεί(discard) ένα item.
- 2.b Το σύστημα αφαιρεί το item από το inventory του παίκτη και εμφανίζει την οθόνη του inventory, χωρίς το item.

8ο Use case: Quest

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει να αλληλεπιδράσει με το NPC(Non Playable Character).
2. Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη της περιγραφής του quest απο το NPC, με τις επιλογές αποδοχής και απόρριψης.
3. Ο παίκτης αποδέχεται το Quest.
4. Το σύστημα προσθέτει στα Quests του παίκτη το νέο Quest, θέτει το Quest σαν Incomplete και εμφανίζει την οθόνη του χάρτη.
5. Ο παίκτης επιλέγει να δει τα Quests του.
6. Το σύστημα ανακτά τα Quests του παίκτη, τις ανταμοιβές που προσφέρουν ,και εμφανίζει την οθόνη με τα ολοκληρωμένα και μη Quests.
7. Ο παίκτης επιλέγει να δει την περιγραφή ενός Quest του.
8. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη περιγραφής του Quest του και τις ανταμοιβές του.

Εναλλακτική ροή 1

- 4a. Ο παίκτης ολοκληρώνει ένα Quest.
- 4b. Το σύστημα ανακτά από τη βάση δεδομένων τα Quests του παίκτη, ορίζει το Quest Completed(ολοκληρωμένο) και τέλος εμφανίζει την οθόνη με τα ολοκληρωμένα και μη Quests.

Εναλλακτική ροή 2

- 2a. Ο παίκτης απορρίπτει το Quest.
- 2b. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του χάρτη.

9º Use case: Load Game

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει το Load Game από την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.
2. Το σύστημα ανακτά το όνομα του κάθε χαρακτήρα που έχει δημιουργηθεί στο παιχνίδι και εμφανίζει την οθόνη Load Game.
3. Ο παίκτης επιλέγει ποιο παιχνίδι θέλει να συνεχίσει με βάση το όνομα του χαρακτήρα που έχει δημιουργήσει.
4. Το σύστημα ανακτά και εμφανίζει την τοποθεσία του παίκτη στο χάρτη, την ζωή του και τα ΧΡ που είχε μαζέψει.

10º Use case: Character Creation

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει το New Game από την αρχική οθόνη.
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη Character Creation για δημιουργία χαρακτήρα.
2. Ο παίκτης συμπληρώνει το όνομα του χαρακτήρα και το φύλο του στα πεδία.
3. Το σύστημα αποθηκεύει τις πληροφορίες που έδωσε ο χρήστης.
4. Ο παίκτης επιλέγει να ορίσει κλάση, μέσω της choose Class.
5. Το σύστημα ανακτά όλες τις κλάσεις τις οποίες μπορεί να επιλέξει ο παίκτης.
6. Ο παίκτης επιλέγει μια από τις κλάσεις και το σύστημα την καταχωρεί.
7. Ο παίκτης επιλέγει να ορίσει φυλή, μέσω της choose Race.
8. Το σύστημα ανακτά όλες τις δυνατές Φυλές τις οποίες μπορεί να επιλέξει ο παίκτης.
9. Ο παίκτης επιλέγει μία από τις Φυλές και το σύστημα την καταχωρεί.
10. Ο παίκτης ολοκληρώνει την δημιουργία του.
11. Το σύστημα αποθηκεύει τον χαρακτήρα.
12. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του χάρτη με τον χαρακτήρα στην αρχική τοποθεσία του.

Εναλλακτική ροή 1

- 4.a Ο παίκτης επιλέγει να ορίσει κλάση, μέσω του Choose Class στο Character Creation Menu.
- 4.b Το σύστημα ανακτά τα ονόματα όλων των κλάσεων και εμφανίζει ένα παράθυρο με αυτά.
- 4.c Ο παίκτης επιλέγει μια κλάση, για να δει τα περιεχόμενα της.
- 4.d Το σύστημα ανακτά τα base stats και τον εξοπλισμό που του προσφέρει η κλάση αυτή, και τα εμφανίζει στα αντίστοιχα πεδία του character creation menu.
- 4.e Ο παίκτης επιλέγει την κλάση με την οποία θέλει να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- 4.f Το σύστημα καταχωρεί το είδος της κλάσης το οποίο επέλεξε ο παίκτης και όλα τα στατιστικά της και επιστρέφει στην οθόνη Character Creation Menu.

Εναλλακτική ροή 2

- 5.a Ο παίκτης επιλέγει να ορίσει φυλή, μέσω του Choose Race στο Character Creation Menu.
- 5.b Το σύστημα ανακτά τα ονόματα όλων των φυλών και εμφανίζει ένα παράθυρο με αυτά.
- 5.c Ο παίκτης επιλέγει να δει τα περιεχόμενα μιας Φυλής.
- 5.d Το σύστημα ανακτά τα modifiers, και άλλα benefits και τα εμφανίζει στα αντίστοιχα πεδία του character creation menu.
- 5.e Ο παίκτης επιλέγει την Φυλή με την οποία θέλει να ξεκινήσει το παιχνίδι.
- 5.f Το σύστημα καταχωρεί το είδος της Φυλής, μαζί με όλα όσα προσφέρει και επιστρέφει στην οθόνη Character Creation Menu.

11° Use case: Combat

Βασική ροή:

- 1. Ο παίκτης πλησιάζει έναν αντίπαλο κατά την εξερεύνηση του χάρτη, και εισέρχεται σε μάχη.
- 2. Το σύστημα ανακτά τη ζωή το όνομα και κάποιες πληροφορίες για τον αντίπαλο και εμφανίζει την οθόνη της μάχης και ξεκινάει πρώτος ο παίκτης.

3. Ο παίκτης επιλέγει να επιτεθεί στον αντίπαλό του (επιλογή attack).
4. Το σύστημα ελέγχει τις ικανότητες του παίκτη και εμφανίζει όλες τις δυνατές επιθέσεις που μπορεί να πραγματοποιήσει (πχ. με σπαθί ή με τόξο).
5. Ο παίκτης επιλέγει το είδος της επίθεσης που θέλει να πραγματοποιήσει.
6. Το σύστημα υπολογίζει το damage της επίθεσης του παίκτη και αφαιρεί το ποσό αυτό από τη ζωή του αντιπάλου.
7. Το σύστημα, στη σειρά του αντιπάλου, εμφανίζει τις κατάλληλες επιλογές για τον παίκτη.
8. Ο παίκτης επιλέγει να πάρει αμυντική στάση ενάντια την επίθεση του αντιπάλου.
9. Το σύστημα υπολογίζει το ποσοστό μείωσης του damage που θα προκληθεί στη ζωή του παίκτη από την επίθεση του αντιπάλου και αφαιρεί το τελικό damage από τη ζωή του χρήστη.
10. Η σειρά του αντιπάλου τελειώνει και έρχεται ξανά η σειρά του παίκτη όπου το σύστημα εμφανίζει πάλι τις αντίστοιχες επιλογές.

Εναλλακτική ροή 1

- 6.a Το σύστημα υπολογίζει το damage της επίθεσης και το συγκρίνει με την εναπομένουσα ζωή του αντιπάλου, βρίσκοντας το μεγαλύτερο ή ίσο, εμφανίζοντας μήνυμα νίκης. Έπειτα, προσθέτει στα XP του παίκτη τα XP που κέρδισε από την μάχη και εμφανίζει την οθόνη του χάρτη, αλλάζοντας την ζωή που του απέμεινε μετά τη μάχη και εμφανίζοντας το loot του αντιπάλου στην θέση που βρισκόταν προηγουμένως.
- 6.f Ο παίκτης έχει την επιλογή να πάρει ή να αφήσει το loot του ηττημένου αντιπάλου.

Εναλλακτική ροή 2

- 10.a Το σύστημα αφαιρεί το τελικό damage από τη ζωή του παίκτη και το συγκρίνει με την εναπομένουσα ζωή του, η οποία είναι μικρότερη ή ίση από αυτό, και εμφανίζεται μήνυμα ήττας. Έπειτα ανακτά τις συντεταγμένες του τελευταίου resting point που έκανε save ο παίκτης, και εμφανίζει την οθόνη του χάρτη με κέντρο αυτές τις συντεταγμένες.

Παρατίθεται το use-case διάγραμμα:

