Use Cases

Load Game:

1. Ο παίκτης επιλέγει το κουμπί 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. O παίκτης μπορεί να επιλέξει ποιο παιχνίδι θέλει να συνεχίσει με βάση το όνομα του χαρακτήρα του κάθε παιχνιδιού.
4. Ο παίκτης επιλέγει το παιχνίδι που θέλει να συνεχίσει.
5. Το σύστημα ανακτά την τοποθεσία του χαρακτήρα στο χάρτη, την ζωή που είχε ο χαρακτήρας την τελευταία φορά που ο παίκτης έκλεισε το παιχνίδι, και τα XP που είχε μαζέψει.
6. Το σύστημα κλείνει την οθόνη Load Game και εμφανίζει τον χάρτη και τον χαρακτήρα στην τοποθεσία που ήταν τελευταία φορά.

Character Creation:

1. Ο παίκτης πατάει το κουμπί New Game από την αρχική οθόνη και το σύστημα εμφανίζει την οθόνη Character Creation ώστε να δημιουργήσει το χαρακτήρα του ο χρήστης.
2. Ο παίκτης συμπληρώνει το όνομα που θέλει να έχει ο χαρακτήρας του στο πεδίο enter name και το σύστημα αποθηκεύει το όνομα στον αντίστοιχο πίνακα της βάσης δεδομένων.
3. Ο παίκτης συμπληρώνει το φύλο που θέλει να έχει ο χαρακτήρας του στο πεδίο enter gender και το σύστημα αποθηκεύει το φύλο στον αντίστοιχο πίνακα της βάσης δεδομένων.
4. Ο παίκτης πατάει το κουμπί 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 στη βάση δεδομένων.
7. Ο παίκτης πατάει το κουμπί 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 στη βάση δεδομένων.
10. Ο παίκτης πατάει το κουμπί Finalize creation.
11. Το σύστημα αποθηκεύει τον χαρακτήρα στον πίνακα Playable Characters (PCs) της βάσης δεδομένων.
12. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του χάρτη με τον χαρακτήρα στην αρχική τοποθεσία του.

Εναλλακτική Ροή “4.Choose Class”:

1. Ο παίκτης πατάει το κουμπί Choose Class στο Character Creation Menu.
2. Το σύστημα ανακτά τα ονόματα όλων των κλάσεων και εμφανίζει ένα παράθυρο από το οποίο ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να δει τι του προσφέρει η κάθε μία από αυτές.
3. Ο παίκτης επιλέγει να δει τα περιεχόμενα μιας Κλάσης.
4. Το σύστημα ανακτά τα base stats και τον εξοπλισμό που του προφέρει η κλάση αυτή, και τα εμφανίζει στα αντίστοιχα πεδία του character creation menu.
5. Ο παίκτης επιλέγει την κλάση με την οποία θέλει να ξεκινήσει το παιχνίδι.
6. Το σύστημα καταχωρεί το όνομα της κλάσης το οποίο επέλεξε ο παίκτης μαζί με όλα όσα πρόσφερε στους αντίστοιχους πίνακες της βάσης δεδομένων.
7. Το σύστημα κλείνει το παράθυρο Choose Class και επιστρέφει τον παίκτη στο Character Creation Menu.

Εναλλακτική Ροή “5.Choose Race”:

1. Ο παίκτης πατάει το κουμπί Choose Race στο Character Creation Menu.
2. Το σύστημα ανακτά τα ονόματα όλων των Φυλών και εμφανίζει ένα παράθυρο από το οποίο ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να δει τι του προσφέρει η κάθε μία από αυτές.
3. Ο παίκτης επιλέγει να δει τα περιεχόμενα μιας Φυλής.
4. Το σύστημα ανακτά τα modifiers που θα προστεθούν στα κατάλληλα stats, και άλλα benefits που μπορεί να προσφέρει η Φυλή αυτή, και τα εμφανίζει στα αντίστοιχα πεδία του character creation menu.
5. Ο παίκτης επιλέγει την Φυλή με την οποία θέλει να ξεκινήσει το παιχνίδι.
6. Το σύστημα καταχωρεί το όνομα της Φυλής το οποίο επέλεξε ο παίκτης μαζί με όλα όσα πρόσφερε στους αντίστοιχους πίνακες της βάσης δεδομένων.
7. Το σύστημα κλείνει το παράθυρο Choose Race και επιστρέφει τον παίκτη στο Character Creation Menu.

Combat:

1. Ο παίχτης 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 που θα αντιμετωπίσει ο παίχτης, και εμφανίζει την οθόνη της μάχης, ξεκινώντας με τη σειρά του παίχτη.
3. Στη σειρά του παίχτη, ο παίχτης επιλέγει να επιτεθεί στον αντίπαλό του (επιλογή attack).
4. Το σύστημα ελέγχει τις ικανότητες του παίχτη 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 παίχτη και αφαιρεί το ποσό αυτό από τη ζωή του αντιπάλου.
7. Η σειρά του παίχτη τελειώνει, και έρχεται η σειρά του αντιπάλου, όπου το σύστημα εμφανίζει τις κατάλληλες επιλογές για τον παίχτη.
8. Ο παίχτης 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 παίχτη από την επίθεση του αντιπάλου.
10. Το σύστημα αφαιρεί το τελικό damage από τη ζωή του χρήστη.
11. Η σειρά του αντιπάλου τελειώνει και έρχεται ξανά η σειρά του παίκτη όπου το σύστημα εμφανίζει πάλι τις αντίστοιχες επιλογές.

Εναλλακτική Ροή 1:

1. Το σύστημα υπολογίζει το damage της επίθεσης του παίχτη και αφαιρεί το ποσό αυτό από τη ζωή του αντιπάλου.
2. Το σύστημα εμφανίζει 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.
3. Το σύστημα προσθέτει στα XP του παίχτη τα XP που κέρδισε από την μάχη που μόλις νίκησε.
4. Το σύστημα κλείνει την οθόνη του combat και επιστρέφει τον παίχτη στην οθόνη του χάρτη, στο σημείο που συνάντησε τον αντίπαλο, εμφανίζοντας πάνω αριστερά την ζωή που του έμεινε μετά τη μάχη.
5. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη το loot που άφησε πίσω του ο ηττημένος αντίπαλος.
6. Ο παίκτης έχει την επιλογή να πάρει ή να αφήσει το loot του ηττημένου αντιπάλου.

Εναλλακτική Ροή 2:

1. Το σύστημα αφαιρεί το τελικό damage από τη ζωή του παίκτη.
2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ήττας στην οθόνη του παίκτη καθώς το damage που επιφέρεται στη ζωή του χρήστη είναι μεγαλύτερο ή ίσο από την εναπομείναν ζωή του, και ο χαρακτήρας του παίχτη πεθαίνει.
3. Το σύστημα κλείνει την οθόνη του combat και μεταφέρει τον παίκτη στην οθόνη του χάρτη στο τελευταίο resting point στο οποίο έκανε save.