**Use Cases-ν0.1**

**Βασική ροή «Inventory»**

1. Ο παίκτης επιλέγει να δει το «inventory» του

2. Το σύστημα ανακτά από τη βάση δεδομένων όλα τα items του παίκτη και την ποσότητά τους

3. Ο παίκτης επιλέγει να δει το description(περιγραφή) για ένα item πχ Health Potion

4. Το σύστημα ανακτά από τη βάση δεδομένων από το item την περιγραφή του

5.Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη την περιγραφή του item

**Εναλλακτική ροή «Inventory» 1 γινε πιο γενικος, βαλε πχ για το παραδειγμα**

1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει use(χρησιμοποιήσει) το item πχ το Health Potion

2. Το σύστημα ελέγχει την ποσότητα του item Health Potion και αν η ποσότητα είναι μεγαλύτερη του 1 μειώνει κατά 1 την ποσότητα του item Health Potion

3. Το σύστημα ανακτά από τη βάση δεδομένων από τον παίκτη τα χαρακτηριστικά του και αυξάνει το life(ζωή) του παίκτη πχ κατά 20

4. Το σύστημα εμφανίζει την νέα ποσότητα του item

**Εναλλακτική ροή «Inventory» 2**

1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει use(χρησιμοποιήσει) ένα item

2. Το σύστημα ελέγχει την ποσότητα του item και αν είναι μεγαλύτερη του 1 και αν είναι ίση με 1 αφαιρεί το item πχ το Health Potion που χρησιμοποίησε από το inventory του παίκτη

3. Το σύστημα ανακτά τα χαρακτηριστικά του παίκτη και αυξάνει πχ το life(ζωή) του παίκτη πχ κατά 20

4. Το σύστημα εμφανίζει το inventory του παίκτη χωρίς το item Health Potion

**Εναλλακτική ροή «Inventory» 3**

1. Ο παίκτης επιλέγει να ξεφορτωθεί(discard) ένα item

2. Το σύστημα αφαιρεί το item από το inventory του παίκτη

3. Το σύστημα εμφανίζει το inventory του παίκτη χωρίς το item

**Βασική ροή «Quest»**

1. Ο παίκτης επιλέγει να δει τα Quests του

2. Το σύστημα ανακτά από τη βάση δεδομένων τα Quests του παίκτη

3. Το σύστημα εμφανίζει τα ολοκληρωμένα και μη Quests

4. Ο παίκτης επιλέγει να δει την περιγραφή των Quests του

5. Το σύστημα εμφανίζει την περιγραφή των Quests του και τις ανταμοιβές του

**Εναλλακτική ροή «Quest» 1**

1. Ο παίκτης επιλέγει να μιλήσει με το NPC(Non Playable Character)

2. Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη την συνομιλία του παίκτη με το NPC και το NPC του παρουσιάζει ένα Quest

3. Ο παίκτης αποδέχεται το Quest

4. Το σύστημα προσθέτει στα Quests του παίκτη ένα νέο Quest και ορίζει το Quest Uncompleted(ανολοκλήρωτο)

5. Το σύστημα ανακτά από τη βάση δεδομένων τα Quests του παίκτη

6. Το σύστημα εμφανίζει τα ολοκληρωμένα και μη Quests

**Εναλλακτική ροή «Quest» 2**

1. Ο παίκτης επιλέγει να μιλήσει με το NPC(Non Playable Character)

2. Το σύστημα εμφανίζει στην οθόνη την συνομιλία του παίκτη με το NPC και το NPC του παρουσιάζει ένα Quest

3. Ο παίκτης απορρίπτει το Quest

**Εναλλακτική ροή «Quest» 3**

1. Ο παίκτης ολοκληρώνει ένα Quest

2. Το σύστημα ανακτά από τη βάση δεδομένων τα Quests του παίκτη

3. Το σύστημα ορίζει το Quest Completed(ολοκληρωμένο)

4. Το σύστημα εμφανίζει τα ολοκληρωμένα και μη Quests

**Περιγραφή Κλάσεων:**

**Inventory:** Περιλαμβάνει τα item του παίκτη,την ποσότητα των item, τα quick use items

**Quest:** Περιλαμβάνει τις αποστολές του παίκτη, αν έχουν ολοκληρωθεί ή όχι, καθώς και την περιγραφή τους και τις ανταμοιβές τους