**Use Cases Μάκη**

Το use case Inventory έχει αλλάξει ριζικά και στο use case Quest οι αλλαγές είναι σε κόκκινο χρώμα.

**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. To 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, οπού 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:**

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

**Εναλλακτική Ροή 4:**

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

9.β 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**

**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 «Quest» 1**

2a.Ο παίκτης απορρίπτει το Quest.

2b. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του χάρτη.

**ΚΛΑΣΕΙΣ**

Inventory: Περιλαμβάνει τα item του παίκτη,τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει, να απορρίψει.

Quest: Περιλαμβάνει τις αποστολές του παίκτη, αν έχουν ολοκληρωθεί ή όχι, καθώς και την περιγραφή τους. Επίσης έχει την δυνατότητα του track quest με την οποία εντοπίζει τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει προκειμένου να ολοκληρώσει μια αποστολή.

Crafting: Περιλαμβάνει τις συνταγές που μπορεί να κατασκευάσει ο παίκτης και δίνει την δυνατότητα για κατασκευή(craft) αντικειμένων

**Inventory UPDATED**

**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 ανακτά όλα τα αντικείμενα που έχει διαθέσιμα ο παίκτης, καθώς και τις συνταγές που έχει ξεκλειδώσει.

3. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει διαθέσιμος χώρος για το αντικείμενο στο inventory και διαπιστώνει πως υπάρχει.

4. Το σύστημα προσθέτει το καινούργιο αντικείμενο στο inventory του παίκτη, ανανεώνει τις τιμές στη καρτέλα crafting και έπειτα εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα ότι το αντικείμενο προστέθηκε στο inventory, με την επιλογή μετάβασης στο inventory ή της παραμονής στην κεντρική οθόνη(map).

5. Ο παίκτης επιλέγει να μεταβεί στο inventory.

6.Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη inventory και 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 ότι υπάρχει η δυνατότητα κατασκευής αντικειμένου και την επιλογή μετάβασης στο crafting ή της παραμονής στο inventory.

7.Ο παίκτης επιλέγει να μεταφερθεί στην καρτέλα crafting.

8.Το σύστημα εμφανίζει την καρτέλα crafting, όπου φαίνεται μια λίστα με όλες τις διαθέσιμες συνταγές, οι συνολικές ποσότητες διαφορετικών υλικών που πρέπει να συλλέξει ο παίκτης για να πραγματοποιήσει την κατασκευή(craft) και πόσα από αυτά έχει συλλέξει μέχρι στιγμής. Επίσης επισημαίνει τις συνταγές που είναι έτοιμες προς κατασκευή.

9.Ο παίκτης επιλέγει την συγκεκριμένη συνταγή προς κατασκευή.

10.Το σύστημα εμφανίζει ένα παράθυρο, οπού ενημερώνει για το αντικείμενο που θα φτιάξει ο παίκτης και τις επιλογές ακύρωσης και της επιβεβαίωσης κατασκευής(craft).

11.Ο παίκτης επιλέγει να κατασκευάσει το αντικείμενο.

12.Το σύστημα αφαιρεί τα αντικείμενα που χρειάστηκαν για την κατασκευή από το inventory του παίκτη, προσθέτει το αντικείμενο που κατασκεύασε στο inventory και εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα ότι η κατασκευή ολοκληρώθηκε. Στη συνέχεια, εμφανίζει την οθόνη inventory.

**Εναλλακτική Ροή 1:**

3α.Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει διαθέσιμος χώρος για το αντικείμενο στο inventory, διαπιστώνει πως δεν υπάρχει, οπότε εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα στο παίκτη ότι το inventory του είναι γεμάτο, με την επιλογή ακύρωσης της συλλογής ή της μετάβασης στο inventory.

3β.Ο παίκτης επιλέγει να μεταβεί στο inventory.

3γ.Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη inventory.

3δ.Ο παίκτης επιλέγει ένα αντικείμενο από αυτά που έχει στην κατοχή του.

3ε.Το σύστημα εμφανίζει ένα αναδυόμενο παράθυρο με την περιγραφή του αντικειμένου και τις επιλογές use(αν υποστηρίζεται) και discard.

3ζ.Ο παίκτης επιλέγει το discard.

3ζ.1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει χρήση ενός αντικειμένου(use).

3ζ.2. Το σύστημα αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του παίκτη, ανανεώνει τα στατιστικά του παίκτη και μετά συνεχίζει στο βήμα 4 της βασικής ροής

3η. Το σύστημα αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του παίκτη και το προσθέτει στο χάρτη,

3θ.Μεταφερόμαστε στο βήμα 4 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 2:**

6α. Το σύστημα ελέγχει αν κάποια συνταγή μπορεί να φτιαχτεί και διαπιστώνει ότι καμία συνταγή δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί, εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα και την οθόνη του inventory.

**Εναλλακτική Ροή 3:**

4α. Ο παίκτης επιλέγει να μην μεταφερθεί στην οθόνη του inventory και να παραμείνει στην κεντρική οθόνη(map).

**Εναλλακτική Ροή 4:**

7α. Ο παίκτης επιλέγει να μην μεταφερθεί στην καρτέλα crafting και συνεχίζει να είναι στην οθόνη του inventory.

**Εναλλακτική Ροή 5:**

11α. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει ακύρωση της κατασκευής (craft).

11β. Το σύστημα εμφανίζει την καρτέλα crafting.