**Use Cases Μάκη (The right right way baby)**

**Crafting**

**Βασική Ροή:**

1.Ο παίκτης βρίσκεται στην κεντρική οθόνη(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 αφαιρεί τα αντικείμενα που χρειάστηκαν για την κατασκευή από το inventory του παίκτη, προσθέτει το νέο crafted αντικείμενο στο inventory και εμφανίζει ενημερωτικό μήνυμα ότι η κατασκευή ολοκληρώθηκε. Στη συνέχεια, εμφανίζει την καρτέλα crafting.

**Εναλλακτική Ροή 1:**

3a.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.

3b.Ο παίκτης επιλέγει να μεταβεί στο inventory.

3b.1.Ο παίκτης επιλέγει την ακύρωσης της συλλογής.

3b.1.1Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη map.

3c.Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη inventory.

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

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

3f.Ο παίκτης επιλέγει το discard.

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

3f.2. Το σύστημα ανακτά τα στατιστικά του παίκτη και αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του παίκτη,

3f.3 Το σύστημα ανανεώνει τα στατιστικά του παίκτη και μετά συνεχίζει στο βήμα 4 της βασικής ροής

3g. Το σύστημα αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του παίκτη.

3h.Μεταφερόμαστε στο βήμα 4 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 2:**

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

**Εναλλακτική Ροή 3:**

5a. Ο παίκτης επιλέγει να μην μεταφερθεί στην οθόνη του inventory και να παραμείνει στην κεντρική οθόνη(map).

**Εναλλακτική Ροή 4:**

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

**Quest**

**1.** Ο παίκτης βρίσκεται στην κεντρική οθόνη(map) και επιλέγει να αλληλεπιδράσει με το NPC(Non Playable Character).

**2.** Το σύστημα ανακτά την συζήτηση του NPC και 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.

5.Ο παίκτης επιλέγει να κάνει Track Quest το συγκεκριμένο Quest.

6. Το σύστημα ανακτά τις ζητούμενες ενέργειες και τα σημεία στα οποία πρέπει να μετακινηθεί ο παίκτης για να ολοκληρωθεί η αποστολή και τις εμφανίζει στην οθόνη του χάρτη.

7. Ο παίκτης μεταφέρεται στα ζητούμενα σημεία και αλληλεπιδρά.

8. Το σύστημα ελέγχει αν έχουν ολοκληρωθεί όλα τα βήματα.

9. Το σύστημα διαπιστώνει ότι έχουν ολοκληρωθεί τα βήματα και προσθέτει την αποστολή στα υπόλοιπα Completed Quests στην καρτέλα Quests καθώς και εμφανίζει μήνυμα ολοκλήρωσης αποστολής.

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.

11. Το σύστημα εμφανίζει την κεντρική οθόνη(map) και τα αντικείμενα που κέρδισε.

**Εναλλακτική ροή «Quest» 1**

2a.Ο παίκτης απορρίπτει το Quest.

2b. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη του χάρτη.

**Εναλλακτική ροή «Quest» 2**

9a.Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν έχουν ολοκληρωθεί τα βήματα και εμφανίζει το μήνυμα Incomplete Quest.

9b. Μεταφερόμαστε στο βήμα 7.

**ΚΛΑΣΕΙΣ**

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