Use Cases-ν0.2

EclipsE™

**by**

3U stUdios

**Αλλαγές:**

1. **Shops/Purchases:** Αλλάξαμε την βασική ροή, προκειμένου να αναφέρεται στο γεγονός που συμβαίνει συχνότερα, έναντι αυτού που μας παρείχε τα περισσότερα βήματα.

**Shops/ Purchases Use-Case:**

**Βασική Ροή:**

1. Ο παίκτης ενώ είναι στη κεντρική οθόνη του παιχνιδιού (map), επιλέγει να κάνει interact με τον πωλητή.
2. Το σύστημα ανακτά το race και το είδος του πωλητή, τα αντικείμενα και τις τιμές που μπορεί να πουλήσει, καθώς και το Inventory του παίκτη, τα χρήματα του και το reputation που έχει ο παίκτης με το συγκεκριμένο race του πωλητή.
3. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη την οθόνη επιλογής ενέργειας, με τις επιλογές αγορά/αναβάθμιση, πώληση και την επιλογή εξόδου.
4. Ο παίκτης επιλέγει την αγορά/ αναβάθμιση.
5. Το σύστημα ελέγχει το reputation του παίκτη με το συγκεκριμένο race του πωλητή και το βρίσκει πάνω του 5, συνεπώς μειώνει τις τιμές των προϊόντων και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής, όπου φαίνονται οι πληροφορίες που αναφέρονται στο βήμα 2, καθώς και η επιλογή του back.
6. Ο παίκτης επιλέγει ένα αντικείμενο, απ’ αυτά που έχει διαθέσιμα ο  πωλητής.
7. Το σύστημα ελέγχει αν έχει αρκετά χρήματα και διαθέσιμο χώρο στο inventory για να πραγματοποιηθεί η αγορά και βρίσκει ότι έχει.
8. Το σύστημα προσθέτει το αντικείμενο στο Inventory του παίκτη.
9. Το σύστημα ανανεώνει τα χρήματα του παίκτη και το stock των προϊόντων του πωλητή μετά την ολοκλήρωση της αγοράς, και αυξάνει το reputation του παίκτη με το συγκεκριμένο race του πωλητή.
10. Ο παίκτης επιλέγει να αναβαθμίσει ένα αντικείμενο.
11. Το σύστημα υπολογίζει το κόστος της αναβάθμισης και το αν ο παίκτης έχει αρκετα χρήματα και resources για να την πραγματοποιήσει. Βρίσκει ότι έχει, αφαιρεί τα resources και εμφανίζει τις επιλογές continue browsing και exit.
12. Ο παίκτης επιλέγει continue browsing.
13. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη την οθόνη συναλλαγής.

**Εναλλακτική Ροή 1:**

**4α.** Ο παίκτης επιλέγει την πώληση.

**4β.** Το σύστημα ελέγχει αν το inventory του παίκτη είναι άδειο και βρίσκει ότι έχει τουλάχιστον ένα αντικείμενο μέσα. Στην συνέχεια εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής με όλες τις πληροφορίες που περιγράφονται στο βήμα 2 της βασικής ροής.

**4β.1.** Το σύστημα βρίσκει το inventory του παίκτη άδειο και έπειτα επιστρέφει στο βήμα 3 της βασικής ροής.

**4γ.** Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να πουλήσει από το inventory του, συμπληρώνει την τιμή για την οποία θέλει να πουλήσει το αντικείμενο του και επιβεβαιώνει την προσφορά.

**4γ.1.** Ο παίκτης δεν συμπληρώνει τιμή

**4γ.2.** Το σύστημα του βγάζει μήνυμα λάθους και επιστρέφουμε στο βήμα 4γ. της εναλλακτικής ροής.

**4δ.** Το σύστημα εξετάζει την προσφορά και την βρίσκει αποδεκτή, οπότε προσφέρει στον παίκτη τα χρήματα που ζήτησε, ενώ αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του παίκτη.

**4ε.** Το σύστημα αυξάνει το reputation του παίκτη με το συγκεκριμένο race πωλητή κατά 1 και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής, όπως περιγράφηκε στο βήμα 5 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 2:**

**5α.** Το reputation με τον παίκτη είναι μικρότερο του 5, άρα το σύστημα δείχνει κανονικά τις αρχικές τιμές και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγών, όπως περιγράφεται στο βήμα 5 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 3:**

**7α.** Το σύστημα βρίσκει ότι ο χρήστης δεν έχει αρκετό χώρο στο inventory, οπότε τον ενημερώνει ότι για να πραγματοποιήσει την αγορά πρέπει να ελευθερώσει χώρο στο inventory. Έπειτα εμφανίζει ξανά την οθόνη συναλλαγών.

**7α.1.** Ο παίκτης δεν έχει αρκετά χρήματα και το σύστημα του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα.

**7β.** Ο παίκτης επιλέγει ένα ή περισσότερα αντικείμενα από το Inventory του και κάνει discard (περισσότερα για την λειτουργία του inventory στο Inventory use case). Έπειτα μεταφερόμαστε στο βήμα 8 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 4:**

   **10α.** Ο χρήστης επιλέγει να αγνοήσει να κάνει αναβάθμιση σε κάποιο αντικείμενο και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 12**.**

**Εναλλακτική Ροή 5:**

**11α.** Το σύστημα υπολογίζει το κόστος της αναβάθμισης και το αν ο παίκτης έχει αρκετα χρήματα για να την πραγματοποιήσει. Βρίσκει ότι δεν έχει, οπότε του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα.

**11α.1.** Το σύστημα υπολογίζει  αν ο παίκτης έχει αρκετα resources για να πραγματοποιήσει την αναβάθμιση. Βρίσκει ότι δεν έχει, οπότε του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα.