Use Cases-ν0.4

EclipsE™

**by**

3U stUdios

**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 για να την πραγματοποιήσει. Βρίσκει ότι έχει, αφαιρεί τα χρήματα και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγών.

**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 αντικείμενο 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 το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη συνναλαγων**.**

**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.

**Resting-Point/ Checkpoint:**

**Βασική Ροή:**

1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει interact με το resting point**.**
2. Το σύστημα ανανεώνει την ζωή του παίκτη(hitpoints) και το βασικό healing potion που δίνεται στον παίκτη στην αρχή το παιχνιδιού.
3. Το σύστημα ελέγχει αν ο χαρακτηρας του παίκτη έχει αρκετά διαθέσιμα skill points για να ξεκλειδώσει κάποιο skill, βρίσκει ότι έχει και του εμφανίζει ενημερωτικό παράθυρο ότι υπάρχουν διαθέσιμα upgrades στο skill tree και τις επιλογές της μετάβασης και της απόρριψης.
4. Ο παίκτης επιλέγει να δει το skill tree.
5. Το σύστημα ελέγχει την κλάση του χαρακτήρα του παίκτη και εμφανίζει την οθόνη με το κατάλληλο skill tree, όπου δείχνει τα skills που κατέχει ο χαρακτήρας του παίκτη, τις διαθέσιμες επιλογές του και πόσα skill points χρειάζεται για να τα αποκτησει .
6. Ο παίκτης επιλέγει ένα από τα διαθέσιμα skills.
7. Το σύστημα ελέγχει αν το skill που επέλεξε ο χρήστης είναι available, δηλαδή αν συνδέεται με κάποιο skill που έχει ήδη ο παίκτης, και βρίσκει ότι το skill είναι available.
8. Το σύστημα εμφανίζει μια οθόνη με την περιγραφή του skill, που χρησιμεύει, ποια στατιστικά του χαρακτήρα του παίκτη επηρεάζει και τις επιλογές της επιβεβαίωσης και της απόρριψης.
9. Ο παίκτης επιβεβαιώνει την επιλογή του.
10. Το σύστημα καταχωρεί την επιλογή του παίκτη και μειώνει τα skill points του και ανανεώνει τα στατιστικά του, ανάλογα με το skill που απέκτησε, το skill tree, καθώς και τα skills που είναι πλεον available .
11. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη την οθόνη επιλογής ενέργειας, με τις επιλογές του skill tree, να διαμορφώσει τα spell slots του, να κάνει save την πρόοδο του, να κάνει save/quit ή απλά quit.
12. Ο παίκτης επιλέγει να διαμορφώσει τα spell slots του.
13. Το σύστημα του δείχνει τον πίνακα με τα spell slots, και τα spells που είχε επιλέξει, και του εμφανίζει και όλα τα spells που έχει διαθέσιμα στο inventory του.
14. Ο παίκτης αφαιρεί ένα αντικείμενο από τα slots και το αντικαθιστά με ένα άλλο και έπειτα πατάει επιβεβαίωση.
15. Το σύστημα καταχωρεί τις αλλαγές του παίκτη και έπειτα του εμφανίζει ξανά την οθόνη επιλογής ενέργειας.
16. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει save/quit.
17. Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του παίκτη. Έπειτα, τοποθετεί ξανά τους εχθρούς που έχει σκοτώσει ο παίκτης στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν. Τέλος, εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

**Εναλλακτική Ροή 1:**

**3α.** Το σύστημα ελέγχει ότι ο παίκτης δεν έχει καθόλου ή έχει μη επαρκή skill points, οπότε δεν του βγάζει ενημερωτικό μήνυμα και μεταφερόμαστε στο βήμα 10 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 2:**

**4α.** Ο παίκτης επιλέγει να μην δει το skill tree, οπότε μεταφερόμαστε στο βήμα 10 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 3:**

**7α.** Το σύστημα ελέγχει ότι το skill που επέλεξε ο χρήστης δεν είναι available και του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα.

**7β.** Το σύστημα εμφανίζει στο χρήστη την οθόνη του skill tree.

**Εναλλακτική Ροή 4:**

**9α.** Ο παίκτης απορρίπτει την επιλογή του και μεταφερόμαστε στο βήμα 6 της βασικής ροής**.**

**Εναλλακτική Ροή 5:**

**11α.1.** Ο παίκτης επιλέγει να κάνει save.

**11α.2.** Ο παίκτης επιλέγει να κάνει quit**.**

**11β.1.** Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του παίκτη, και . Έπειτα, τοποθετεί ξανά τους  εχθρούς που έχει σκοτώσει ο παίκτης στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν. Τέλος εμφανίζει την κεντρική οθόνη του παιχνιδιού(map).

**11β.2.** Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

**Εναλλακτική Ροή 6:**

**14α.** Ο παίκτης επιλέγει να μην κάνει κάποια αλλαγή, οπότε πατάει back και οδηγούμαστε στο βήμα 11.