**Use Cases**

**1ο Use case: Shops/Purchases**

**Βασική Ροή:**

1. Ο χρήστης πατάει το κουμπί interaction με τον πωλητή.
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη επιλογής αγοράς/πώλησης και το κουμπί εξόδου από την οθόνη.
3. Ο χρήστης επιλέγει την ενέργεια που θέλει να πραγματοποιήσει, δηλαδή την αγορά.
4. Το σύστημα αναγνωρίζει την κατηγορία του πωλητή.
5. Το σύστημα ανακτά από τη βάση τα χρήματα του χρήστη.
6. Το σύστημα ανακτά από την βάση τα αντικείμενα, το stock και τις τιμές τους, που μπορεί να διαθέσει ο συγκεκριμένος πωλητής.
7. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής, που διακρίνεται το inventory του πωλητή, σαν λίστα, το πλήθος τους, τα χρήματα του παίχτη και τα κουμπιά της επιβεβαίωσης και της ακύρωσης.
8. Ο χρήστης επιλέγει το εκάστοτε αντικείμενο που θέλει να αγοράσει και πατά το κουμπί της επιβεβαίωσης.
9. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίχτης έχει αρκετά χρήματα για να ολοκληρώσει την συναλλαγή.
10. Το σύστημα αφαιρεί το άθροισμα της χρηματικής αξίας των αντικειμένων που αγόρασε ο παίχτης από τα συνολικά του χρήματα.
11. Το σύστημα αποθηκεύει το αντικείμενο που αγόρασε ο παίχτης στην βάση δεδομένων, στον πίνακα του inventory του παίχτη.
12. Το σύστημα ανανεώνει το stock των προϊόντων που έχει στην διάθεση του ο πωλητής.
13. Το σύστημα ελέγχει αν ο πωλητής έχει διαθέσιμα προϊόντα.
14. Το σύστημα ξαναεμφανίζει την οθόνη συναλλαγής με τις ανανεωμένες τιμές της ποσότητας των προϊόντων.

**Εναλλακτική Ροή 1: Πώληση Προϊόντων από παίχτη**

1. Ο παίχτης επιλέγει την ενέργεια που θέλει να πραγματοποιήσει, δηλαδή την πώληση.
2. Το σύστημα αναγνωρίζει την κατηγορία του πωλητή.
3. Το σύστημα ανακτά από τη βάση τα χρήματα, τα αντικείμενα και το πλήθος τους που απαρτίζουν το inventory του χρήστη.
4. Το σύστημα ανακτά από την βάση τις τιμές των προϊόντων για τις οποίες θα τα αγοράσει ο πωλητής.
5. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής, που διακρίνονται το inventory του παίχτη, τα προϊόντα και ο αριθμός τους, η τιμή του κάθε προϊόντος και τα κουμπιά της επιβεβαίωσης και της ακύρωσης.
6. Ο χρήστης επιλέγει ποιο αντικείμενο θέλει να πουλήσει και πατά το κουμπί της επιβεβαίωσης.
7. Το σύστημα προσθέτει τη χρηματική αξία του αντικειμένου που πούλησε ο παίχτης στα συνολικά του χρήματα.
8. Το σύστημα ανανεώνει στην βάση τα αντικείμενα και το πλήθος τους, που υπάρχουν στον πίνακα inventory του παίχτη.
9. Το σύστημα ανανεώνει το stock των προϊόντων που έχει στην διάθεση του ο πωλητής.
10. Το σύστημα ξαναεμφανίζει την οθόνη συναλλαγής με τις ανανεωμένες τιμές της ποσότητας των προϊόντων.

**Εναλλακτική Ροή 2: Νo money.**

1. Το σύστημα υπολογίζει ότι ο παίχτης δεν έχει αρκετά χρήματα για την ολοκλήρωση της αγοράς του προϊόντος από τον πωλητή.
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη μηνύματος ακύρωσης αγοράς.
3. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής, όπως επεξηγήθηκε στη βασική ροή του use case.

**2ο Use case: Resting Point/Checkpoint**

**Βασική Ροή:**

1. Ο χρήστης δηλώνει την πρόθεσή του να σώσει την πρόοδό του πατώντας το κουμπί interaction στο resting point.
2. Το σύστημα εμφανίζει στο χρήστη την οθόνη επιλογής ενέργειας με τις επιλογές save, save/quit, quit without saving, και τα κουμπιά επιβεβαίωσης και απόρριψης.
3. Ο χρήστης επιλέγει την ενέργεια που θέλει να πραγματοποιήσει, δηλαδή το save.
4. Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του χρήστη στη βάση δεδομένων.
5. Το σύστημα ανανεώνει την ζωή του χρήστη(hitpoints).
6. Το σύστημα ελέγχει στη βάση αν ο παίχτης έχει διαθέσιμα spells.
7. Το σύστημα ανανεώνει τα spells του χρήστη.
8. Το σύστημα ανανεώνει το βασικό healing potion που του δίνεται στην αρχή το παιχνιδιού.
9. Το σύστημα ανανεώνει την τιμή του healing potion στον πίνακα inventory του παίχτη.
10. Το σύστημα ανακτά τις συντεταγμένες των εχθρών, που έχει σκοτώσει ο παίχτης, από την βάση.
11. Το σύστημα τοποθετεί ξανά τους ίδιους παίχτες στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν.

**Εναλλακτική Ροή 1: Save/Quit.**

1. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού

**Εναλλακτική Ροή 2: Quit without Saving.**

1. Ο χρήστης επιλέγει την ενέργεια που θέλει να πραγματοποιήσει, δηλαδή το quit without saving.
2. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

**Εναλλακτική Ροή 3: No spells.**

1. Το σύστημα ελέγχει στην βάση δεδομένων αν ο παίχτης έχει διαθέσιμα spells.
2. Ο παίχτης δεν έχει κανένα διαθέσιμο spell.