**Use Cases v.0.2**

**Αλλαγές**

**Shops/Purchases:**

1. Προστέθηκε το reputation που είναι ουσιαστικά το πόσο φιλικός είναι ο παίκτης με κάθε race πωλητή που υπάρχει στο παιχνίδι. Η κλίμακα είναι από το 0-10. Όταν ο παίκτης έχει κάνει πάνω από 5 αγορές το συγκεκριμένο race του δίνει προσφορές στις τιμές των προϊόντων. Ο παίκτης μπορεί ακόμα, στην περίπτωση πώλησης, να χαρίσει ένα αντικείμενο προκειμένου να ανεβάσει το reputation του κατά δύο.
2. Προστέθηκε η επιλογή του upgrade, όπου κάποια από τα αντικείμενα εξοπλισμού του παίκτη μπορούν να αναβαθμιστούν, αν ο παίκτης έχει αγοράσει ή βρει ή κερδίσει κάποιες πρώτες ύλες και φυσικά έχει αρκετά χρήματα. Τα upgrades αυξάνουν τα στατιστικά του εξοπλισμού του παίκτη. Ο χρήστης μπορεί να δει για κάθε αντικείμενο εξοπλισμού πόσες πρώτες ύλες έχει μαζέψει και πόσες θέλει για να γίνει η αναβάθμιση, αλλά μόνο ο πωλητής μπορεί να του πει την τιμή και να πραγματοποιήσει την αναβάθμιση αν του το επιτρέπει η κατηγορία του. Κάθε αντικείμενο στο οποίο μπορεί να γίνει αναβάθμιση φαίνεται στο inventory, ενώ κάθε σε περίπτωση που ο παίκτης μαζέψει πρώτες ύλες του βγαίνει ειδοποίηση όταν έχει μαζέψει αρκετές για την αναβάθμιση κάποιου αντικειμένου.

**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, τα quests 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 ανανεώνει τις τιμές των προϊόντων στο μισό 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. Το inventory του παίκτη είναι γεμάτο, οπότε τον ενημερώνει ότι για να πραγματοποιήσει την αγορά πρέπει να απελευθερώσει χώρο στο inventory. Έπειτα εμφανίζει ξανά την οθόνη συναλλαγών.
8. Ο παίκτης επιλέγει ένα ή περισσότερα αντικείμενα από το Inventory του και κάνει discard (περισσότερα για την λειτουργία του inventory στο Inventory use case).
9. Το σύστημα προσθέτει το αντικείμενο στο Inventory του χρήστη, και επειδή είναι πρώτη ύλη, αυξάνει τον αριθμό των απαιτούμενων πρώτων υλών που χρειάζεται για την αναβάθμιση του εξοπλισμού του, αν το επιτρέπει η κατηγορία του πωλητή, και εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα ειδοποίησης.
10. 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.
11. Ο παίκτης βρίσκει το αντικείμενο που μπορεί να κάνει αναβάθμιση, μέσα στο inventory του και επιλέγει να το αναβαθμίσει.
12. Το σύστημα ελέγχει το rarity της αναβάθμισης , μεταφέρει το αντικείμενο από το inventory του χρήστη στο inventory του πωλητή και εμφανίζει ένα παράθυρο με το αντίστοιχο timer, όπου φαίνεται ο χρόνος που χρειάζεται για να ολοκληρωθεί η αναβάθμιση, και τις επιλογές continue browsing και exit.
13. Ο παίκτης επιλέγει continue browsing.
14. Το σύστημα εμφανίζει στο 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 εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα στο παίκτη 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, άρα οδηγούμαστε στο βήμα 4δ.1.

4δ. Το σύστημα εξετάζει την προσφορά και την βρίσκει αποδεκτή, οπότε προσφέρει στο χρήστη τα χρήματα που ζήτησε, ενώ αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του χρήστη και το προσθέτει στο inventory του πωλητή.

4δ.1. Το σύστημα εξετάζει την προσφορά και την βρίσκει αποδεκτή, αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του παίκτη και το προσθέτει στο inventory του πωλητή.

4δ.2. Οδηγούμαστε στο βήμα 4στ. της εναλλακτικής ροής.

4ε. Ο παίκτης δεν δέχεται τα χρήματα όποτε προσφέρει το αντικείμενο.

4στ. Το σύστημα αυξάνει το reputation του παίκτη με το συγκεκριμένο race πωλητή κατά 2 και εμφανίζει την οθόνη συναλλαγής, όπως περιεγράφηκε 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.

5α.1 Το reputation είναι 10 και ο πωλητής εμφανίζει στον παίκτη και δυο προϊόντα Legendary rarity.

**Εναλλακτική Ροή 3:**

7α. Ο παίκτης έχει αρκετά χρήματα και χώρο στο Inventory, οπότε η ροή συνεχίζεται στο βήμα 9 της βασικής ροής.

7α.1 Ο παίκτης δεν έχει αρκετά χρήματα και το σύστημα του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα και έπειτα του ξαναεμφανίζει την οθόνη συναλλαγής.

**Εναλλακτική Ροή 4:**

9α. Το αντικείμενο που αγόρασε ο παίκτης δεν είναι πρώτη ύλη και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 13 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 5:**

9α. Το αντικείμενο που αγόρασε ο παίκτης είναι πρώτη ύλη, ωστόσο δεν έχει μαζέψει αρκετές για να γίνει κάποια αναβάθμιση και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 13 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 6:**

10α. Ο παίκτης επιλέγει να αγνοήσει την αναβάθμιση που μπορεί να κάνει στο αντικείμενο και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 13.

**Resting-Point/ Checkpoint:**

**Βασική Ροή:**

1. Ο παίκτης επιλέγει αν κάνει interact με το resting point.
2. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει διαθέσιμα skill points, βρίσκει ότι έχει και του εμφανίζει ενημερωτικό παράθυρο ότι υπάρχουν διαθέσιμα upgrades στο skill tree και της επιλογές της μετάβασης και της απόρριψης.
3. Ο παίκτης επιλέγει να δει το skill tree.
4. Το σύστημα ελέγχει την κλάση του παίκτη και εμφανίζει την οθόνη με το κατάλληλο skill tree, όπου δείχνει τα skills που κατέχει ο παίκτης, τις διαθέσιμες επιλογές του και πόσα skill points χρειάζεται για να τα αποκτήσει.
5. Ο παίκτης επιλέγει ένα από τα διαθέσιμα skills.
6. 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.
7. Ο παίκτης επιβεβαιώνει την επιλογή του.
8. Το σύστημα καταχωρεί την επιλογή του παίκτη και μειώνει τα skill points του. Έπειτα του εμφανίζει 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.
9. Ο παίκτης επιλέγει να διαμορφώσει τα spell slots του.
10. 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.
11. Ο παίκτης αφαιρεί ένα αντικείμενο από τα slots και το αντικαθιστά με ένα άλλο και έπειτα πατάει επιβεβαίωση.
12. Το σύστημα καταχωρεί τις αλλαγές του παίκτη και έπειτα του εμφανίζει ξανά την οθόνη επιλογής ενέργειας.
13. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει save/quit.
14. Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του παίκτη, και ανανεώνει την ζωή του(hitpoints). Έπειτα, ανανεώνει το βασικό healing potion που δίνεται στον παίκτη στην αρχή το παιχνιδιού και  τοποθετεί ξανά τους  εχθρούς που έχει σκοτώσει ο παίκτης στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν. Τέλος εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

**Εναλλακτική Ροή 1:**

2α. Το σύστημα ελέγχει ότι ο παίκτης δεν έχει καθόλου ή έχει μη επαρκή skill points, οπότε δεν του βγάζει ενημερωτικό μήνυμα και μεταφερόμαστε στο δεύτερο μέρος του βήματος 8 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 2:**

3α. Ο παίκτης επιλέγει αν μην δει το skill tree, οπότε μεταφερόμαστε στο δεύτερο μέρος του βήματος 8 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 3:**

7α. Ο παίκτης απορρίπτει την επιλογή του και μεταφερόμαστε στο βήμα 4 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 4:**

9α.1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει save.

9α.2. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει quit.

9β.1. Το σύστημα αποθηκεύει τις συντεταγμένες του παίκτη, και ανανεώνει την ζωή του(hitpoints). Έπειτα, ανανεώνει το βασικό healing potion που δίνεται στον παίκτη στην αρχή το παιχνιδιού και  τοποθετεί ξανά τους  εχθρούς που έχει σκοτώσει ο παίκτης στις συντεταγμένες που βρίσκονταν πριν. Τέλος εμφανίζει την κεντρική οθόνη του παιχνιδιού(map).

9β.2. Το σύστημα εμφανίζει την αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

**Εναλλακτική Ροή 5:**

11α. Ο παίκτης επιλέγει να μην κάνει κάποια αλλαγή, οπότε πατάει back και οδηγούμαστε στο βήμα 12.

**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, όπου υπάρχουν δύο καρτέλες, η πρώτη εκ των οποίων είναι η λίστα με τα αντικείμενα που έχει στην κατοχή του ο χρήστης.
5. Ο παίκτης επιλέγει ένα αντικείμενο από αυτά που έχει στην κατοχή του και στο αναδυόμενο παράθυρο με την περιγραφή του αντικειμένου και τις επιλογές use(αν υποστηρίζεται) και discard, επιλέγει το discard.
6. Το σύστημα αφαιρεί το αντικείμενο από το inventory του χρήστη και το προσθέτει στο χάρτη, προσθέτει το καινούργιο αντικείμενο στο inventory του παίκτη και το κάνει highlight, 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.
7. Ο παίκτης επιλέγει να μεταφερθεί στη καρτέλα του crafting.
8. 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).
9. Ο παίκτης επιλέγει την συγκεκριμένη συνταγή προς κατασκευή.
10. Το σύστημα του εμφανίζει ένα παράθυρο, οπού τον ενημερώνει για το αντικείμενο που θα φτιάξει και της επιλογές της αποχώρησης και του craft.
11. Ο χρήστης επιλέγει να κατασκευάσει το αντικείμενο.
12. Το σύστημα αφαιρεί τα αντικείμενα που χρειάστηκαν για την κατασκευή, από το inventory του χρήστη, 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 και το κάνει highlight, 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 7 της βασικής ροής.

2α.2. Ο παίκτης επιλέγει ακύρωση.

2β.2. Το σύστημα τον μεταφέρει στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού(map).

**Εναλλακτική Ροή 2:**

6α. Το σύστημα ελέγχει ότι καμία συνταγή δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί και μεταφερόμαστε στο βήμα 7 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 3:**

7α.1. Ο χρήστης επιλέγει να μην μεταφερθεί στην καρτέλα του crafting και συνεχίζει να είναι στην καρτέλα του inventory.

7α.2. Ο χρήστης επιλέγει να βγει από την οθόνη του Inventory.

7β.2. Το σύστημα τον μεταφέρει στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού(map).

**Εναλλακτική Ροή 4:**

10α. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει ακύρωση του craft.

10β. Το σύστημα του εμφανίζει ξανά την οθόνη του crafting.