

Use-cases-v1.0



Μέλη της ομάδας:

Όνοματεπώνυμο	Αριθμός Μητρώου	Έτος φοίτησης	Email
Ζαπαντιώτης Μάριος	1067436	4 ^ο	up1067436@upnet.gr
Θανοπούλου Κωνσταντίνα	1066581	4 ^ο	up1066581@upnet.gr
Κρεμανταλά Θεοδώρα	1067445	4 ^ο	up1067445@upnet.gr
Λουκάκης Εμμανουήλ	1067450	4 ^ο	up1067450@upnet.gr

Περιεχόμενα:

1. Online co-op mode Use-Case.....	3
2. Object discovery Use-Case.....	5
3. Crafting Use-case.....	6
4. Friend Request Use-Case.....	7
5. E-shop use-case.....	8
6. Hint use-case.....	10
7. Chat use-case.....	11
8. Statistics Use-case.....	12
9. Use-Case Diagram.....	13

Αλλαγές σε σχέση με το παραδοτέο v0.3:

Μετατρέψαμε το Inventory use case σε crafting use case και το Προφίλ use case σε Friend request use case και το εύρεση αντικειμένου use case σε object discovery use case.

Επιπλέον αναθεωρήσαμε το use case diagram και αναδιατυπώσαμε το object discovery use case με κάποιες μικρές προσθήκες.

Οι αλλαγές αυτές, καθώς και οι υπόλοιπες προσθήκες που πραγματοποιήσαμε στα use cases φαίνονται με **κόκκινο** χρώμα.

Online co-op mode Use-case: Ζαπαντιώτης Μάριος

Actors: Παίκτης, Server

Format:

Αριθμός_βήματος.Αριθμός_εναλλακτικής_ροής.Αριθμός_βήματος_εναλλακτικής_ροής (αν έχει βήματα η εναλλακτική ροή)

1. Ο παίκτης ενώ βρίσκεται στο αρχικό μενού επιλέγει το online co-op mode.
2. Το σύστημα του **εμφανίζει την οθόνη του co-op mode, η οποία περιέχει** μια λίστα με τα υπάρχοντα δωμάτια του server.
3. Ο παίκτης πληκτρολογεί το αναγνωριστικό (ID) του δωματίου που θέλει να συνδεθεί.
 - 3.1. Ο παίκτης συνδέεται σε κάποιο διαθέσιμο δωμάτιο του server μέσω της λίστας και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 5.
 - 3.2.1. Ο παίκτης επιλέγει τη δημιουργία ενός δωματίου στο server.
 - 3.2.2. Το σύστημα ελέγχει αν μπορεί να υποστηρίξει άλλο δωμάτιο ο server και διαπιστώνει ότι μπορεί.
 - 3.2.2.1. Το σύστημα ελέγχει αν μπορεί να υποστηρίξει άλλο δωμάτιο ο server και διαπιστώνει ότι δεν μπορεί, οπότε προκύπτει σφάλμα.
 - 3.2.3. Το σύστημα ρωτάει τον παίκτη αν θέλει να υπάρχει πρόσβαση μόνο με χρήση κωδικού.
 - 3.2.4. Ο παίκτης επιλέγει να είναι ιδιωτικό το δωμάτιο του και πληκτρολογεί τον κωδικό που διάλεξε στο αντίστοιχο πεδίο και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 8.
 - 3.2.4.1. Ο παίκτης επιλέγει να είναι δημόσιο το δωμάτιο του και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 8.
4. Το σύστημα αναζητά το ID του δωματίου και επιβεβαιώνει ότι υπάρχει.
 - 4.1. Το σύστημα δε βρήκε το ID και εμφανίζει σφάλμα.
5. Το σύστημα ζητάει από τον παίκτη να πληκτρολογήσει τον κωδικό εισόδου σε ιδιωτικό δωμάτιο.
 - 5.1. Δε χρειάζεται κωδικός για την είσοδο, διότι το δωμάτιο είναι δημόσιο και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 7.
6. Ο παίκτης πληκτρολογεί τον κωδικό εισόδου.
7. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει χώρος στο δωμάτιο του server που διάλεξε ο παίκτης και **αν είναι ιδιωτικό το δωμάτιο ελέγχει αν εισήχθη σωστός κωδικός, συμπεραίνει ότι πληρούνται όλες οι προϋποθέσεις** και προσθέτει τον παίκτη.
 7. 1. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη σφάλμα (είτε επειδή δεν υπάρχει αρκετός χώρος είτε επειδή πληκτρολόγησε λάθος κωδικό).
8. Το σύστημα **εμφανίζει στον παίκτη την επιλογή να προσκαλέσει κάποιον φίλο του.**

9. Ο παίκτης επιλέγει να προσκαλέσει κάποιον φίλο του στο δωμάτιο.

9.1. Ο παίκτης δεν επιλέγει να προσκαλέσει κάποιον φίλο του στο δωμάτιο και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 14.

10. Το σύστημα, αφού εντοπίσει ποιοι φίλοι του παίκτη είναι ενεργοί, εμφανίζει μια λίστα με αυτούς.

10.1. Το σύστημα δεν εντόπισε ενεργούς φίλους, οπότε εμφανίζει σφάλμα και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 14.

11. Ο παίκτης επιλέγει τον/ους ενεργό/ούς φίλο/ους του που θέλει να προσκαλέσει.

12. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει χώρος στο δωμάτιο και διαπιστώνει πως αυτό ισχύει.

12.1. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει χώρος στο δωμάτιο και διαπιστώνει πως δε χωρούν άλλα άτομα. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 14.

13. Το σύστημα στέλνει την πρόσκληση στον/ους παίκτη/ες που επιλέχθηκε/αν, την οποία θα διατηρήσει ενεργή για ένα λεπτό.

14. Ο παίκτης επιλέγει «Εκκίνηση».

15. Το σύστημα ελέγχει αν όλοι οι παρευρισκόμενοι παίκτες επέλεξαν «Εκκίνηση», διαπιστώνει ότι ισχύει, οπότε εκκινεί το παιχνίδι.

15.1. Το σύστημα, αν δεν έχουν επιλέξει όλοι οι παρευρισκόμενοι παίκτες «Εκκίνηση» εντός τριών λεπτών, αφαιρεί όσους παίκτες δεν πάτησαν εκκίνηση και εκκινεί το παιχνίδι.

Object discovery Use-case: Κρεμανταλά Θεοδώρα

Actors: Παίκτης

Format:

Αριθμός_βήματος.Αριθμός_εναλλακτικής_ροής.Αριθμός_βήματος_εναλλακτικής_ροής (αν έχει βήματα η εναλλακτική ροή)

1. Ο παίκτης ανακαλύπτει κάποιο αντικείμενο και επιχειρεί να το προσθέσει στο inventory.
2. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και συμπεραίνει ότι δε χωράει, **οπότε ρωτάει τον παίκτη αν θέλει να απορρίψει κάποιο αντικείμενο από το inventory του.**
 - 2.1. Το σύστημα ελέγχει αν το αντικείμενο χωράει στο inventory και το προσθέτει επιτυχώς και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 6.
3. Ο παίκτης επιλέγει να απορρίψει κάποιο άλλο αντικείμενο του για να προσθέσει το item που βρέθηκε στο inventory.
 - 3.1. Ο παίκτης απορρίπτει το item που βρέθηκε.
4. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη ένα παράθυρο με τα αντικείμενα που μπορεί να απορρίψει.
5. Ο παίκτης επιλέγει ποιο αντικείμενο θα απορρίψει.
6. Το σύστημα αφαιρεί το αντικείμενο αν χρειάστηκε και ενημερώνει τον παίκτη ότι πρόκειται για Mystery item και ότι υπάρχει ρίσκο να καταστραφούν τα αντικείμενα του Inventory του αν συνεχίσει και τον ρωτάει αν θα συνεχίσει.
 - 6.1.1. Το σύστημα ενημερώνει τον παίκτη ότι πρόκειται για πρώτη ύλη και την προσθέτει επιτυχώς στο inventory.
 - 6.1.2. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στον παίκτη ότι με την προσθήκη της νέας πρώτης ύλης πλέον μπορεί να κάνει craft ένα αντικείμενο (βλ. Crafting Use-case).
 - 6.1.2.1. Το σύστημα δε στέλνει κάποια ειδοποίηση στον παίκτη.
7. Ο παίκτης επιλέγει να προσθέσει το mystery item στο inventory ή να το απορρίψει και επιλέγει να το προσθέσει στο inventory.
 - 7.1. Ο παίκτης δεν το προσθέτει στο inventory και το απορρίπτει.
8. Το σύστημα υπολογίζει τυχαία ποιο αντικείμενο θα προκύψει βάσει της πιθανότητας εμφάνισης κάθε αντικειμένου.
9. Το σύστημα αναγνωρίζει ότι το mystery item είναι ένα πολύτιμο αντικείμενο και το προσθέτει στο inventory με επιτυχία **και εμφανίζει στον παίκτη μήνυμα ερώτησης αν επιθυμεί να το πουλήσει στο e-shop.**
 - 9.1. Το σύστημα αναγνωρίζει ότι το mystery item είναι επικίνδυνο αντικείμενο και καταστρέφει όσα άλλα αντικείμενα έχει στο inventory του ο παίκτης.

10. Ο παίκτης επιλέγει να το πουλήσει.

10.1. Ο παίκτης επιλέγει να μην πουλήσει το Mystery item.

11. Το σύστημα ανοίγει τη σελίδα του e-shop έχοντας ετοιμάσει ένα offer με το εν λόγω αντικείμενο. (συνεχίζεται στο E-shop use case).

Crafting Use-case: Θανοπούλου Κωνσταντίνα

Actors: Παίκτης

Σημείωση: Στο inventory του παίκτη μπορούν να προστεθούν πρώτες ύλες ή αντικείμενα που κατασκευάζονται από αυτές.

Σημείωση: Μια συνταγή αφού προστεθεί σε κάποια από τις θέσεις στο crafting page του inventory απενεργοποιείται και δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά, εκτός αν πληρώσει ο παίκτης ένα ποσό από νομίσματα (coins).

Format:

Αριθμός_βήματος.Αριθμός_εναλλακτικής_ροής.Αριθμός_βήματος_εναλλακτικής_ροής (αν έχει βήματα η εναλλακτική ροή)

1. Ο παίκτης ανοίγει το inventory και επιλέγει τη σελίδα του craft.
2. Το σύστημα εμφανίζει τη σελίδα του craft.
3. Ο παίκτης επιλέγει να προσθέσει μια συνταγή (blueprint) σε κάποια από τις διαθέσιμες θέσεις κατασκευάσιμων αντικειμένων στη σελίδα craft.
 - 3.1.1. Ο παίκτης επιλέγει ένα αντικείμενο από τις διαθέσιμες θέσεις κατασκευάσιμων αντικειμένων.
 - 3.1.2. Το σύστημα του εμφανίζει την συνταγή (blueprint) του αντικειμένου που επέλεξε και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 9.
4. Το σύστημα του εμφανίζει τις διαθέσιμες συνταγές, ώστε να επιλέξει μια από αυτές.
5. Ο παίκτης επιλέγει να προσθέσει μια απενεργοποιημένη συνταγή.
 - 5.1. Ο παίκτης επιλέγει να προσθέσει μια ενεργή συνταγή και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 7.
6. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει αρκετά coins για να ενεργοποιήσει την συνταγή, διαπιστώνει ότι έχει και την ενεργοποιεί.
 - 6.1. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει αρκετά coins για να ενεργοποιήσει την συνταγή, διαπιστώνει ότι δεν έχει και ειδοποιεί τον παίκτη για την ακύρωση της ενεργοποίησης της συνταγής.
7. Ο παίκτης διαλέγει κάποια από τις θέσεις που θέλει να προστεθεί το αντικείμενο της συνταγής που επέλεξε.

8. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει ήδη κάποιο αντικείμενο στη θέση που επέλεξε ο παίκτης και αν υπάρχει το αφαιρεί και προσθέτει το αντικείμενο της συνταγής που επέλεξε ο παίκτης, ενώ παράλληλα απενεργοποιεί τη συνταγή που προστέθηκε.

9. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει craft το αντικείμενο που πρόσθεσε στη σελίδα craft.

10. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει όλες τις απαραίτητες πρώτες ύλες για τη δημιουργία του αντικειμένου που θέλει και **αν υπάρχει επαρκής χώρος στο inventory και διαπιστώνει ότι πληρούνται οι προϋποθέσεις.**

10.1. Το σύστημα ανακοινώνει ότι δεν υπάρχουν όλες οι απαραίτητες πρώτες ύλες **ή ότι δεν υπάρχει αρκετός χώρος** και ακυρώνει το crafting.

11. Το σύστημα δημιουργεί το αντικείμενο, αφαιρεί τις πρώτες ύλες που χρειάστηκαν για την κατασκευή του από το inventory και το προσθέτει σε αυτό.

Friend Request use case: Θανοπούλου Κωνσταντίνα

Actors: Παίκτης, Server

1. Ο παίκτης ανοίγει το προφίλ του και εισάγει το όνομα ή μέρος του ονόματος του username του χρήστη που θέλει στο πεδίο αναζήτησης.

2. Το σύστημα αναζητά στη λίστα παικτών το username που εισήχθη και εμφανίζει μια λίστα με πιθανούς λογαριασμούς.

2.1. Το σύστημα αναφέρει στον χρήστη πως δε βρέθηκε κάποιος λογαριασμός.

3. Ο παίκτης διαλέγει το χρήστη που επιθυμεί να προσθέσει στη λίστα φίλων του.

4. Το σύστημα στέλνει αίτημα στον χρήστη που πρόσθεσε ο παίκτης ώστε να τον αποδεχτεί και τον αποδέχεται, οπότε ενημερώνει τη λίστα φίλων των παικτών **και εμφανίζει στον παίκτη τη δυνατότητα να στείλει δώρο στο φίλο του.**

4.1. Το σύστημα στέλνει αίτημα στον χρήστη που πρόσθεσε ο παίκτης ώστε να τον αποδεχτεί και διαπιστώνει ότι ο χρήστης στον οποίο στάλθηκε το αίτημα το έχει απορρίψει.

5. Ο παίκτης επιλέγει να στείλει στον νέο του φίλο ένα από τα αντικείμενα του inventory ως δώρο.

5.1. Ο παίκτης δε στέλνει δώρο.

6. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη μία λίστα με αντικείμενα από το inventory του, τα οποία μπορεί να στείλει ως δώρα στον νέο φίλο του.

7. Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που θα δωρίσει.

8. Το σύστημα βάσει πιθανοτήτων μετατρέπει το αντικείμενο που εστάλη σε κάποιο σπάνιο αντικείμενο και το στέλνει στον νέο φίλο του παίκτη.

8.1. Το σύστημα δε μετατρέπει το αντικείμενο που εστάλη σε κάποιο σπάνιο αντικείμενο και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 9.

9. Το σύστημα, αφού υπολογίσει αν θα μετατραπεί το δώρο, στέλνει στον παίκτη το δώρο που έλαβε από τον νέο του φίλο (στον οποίο είχε στείλει αυτός πρώτα δώρο) και του το εμφανίζει σε μια ειδοποίηση.

10. Ο παίκτης επιλέγει να αποδεχθεί το δώρο.

10.1. Ο παίκτης επιλέγει να απορρίψει το δώρο.

11. Το σύστημα προσθέτει στο inventory του το δώρο (βλέπε εύρεση αντικειμένου use-case).

E-shop Use-case: Ζαπαντιώτης Μάριος

Actors: Παίκτης, Server

1. Ο παίκτης εισέρχεται στη σελίδα του E-shop.
2. Το σύστημα εμφανίζει το μενού επιλογών αγοράς.
3. Ο παίκτης επιλέγει την αγορά ενός αντικειμένου που προσφέρει το κατάστημα.
 - 3.1. Ο παίκτης επιλέγει αγορά αντικειμένου από προσφορά άλλου παίκτη.
 - 3.1.1. Το σύστημα εμφανίζει λίστα με αντικείμενα που πουλάνε άλλοι παίκτες.
 - 3.1.2. Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που επιθυμεί να αγοράσει και πληρώνει το απαραίτητο ποσό. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 6.
 - 3.1.2.1. Ο παίκτης επιλέγει αγορά αντικειμένου από δημοπρασία.
 - 3.1.2.2. Το σύστημα παρουσιάζει στον παίκτη ως διαθέσιμες επιλογές ποσού προς προσφορά μόνο μεγαλύτερους αριθμούς από την τρέχουσα μέγιστη προσφορά και έως το χρηματικό ποσό που ο παίκτης κατέχει.
 - 3.1.2.3. Ο παίκτης επιλέγει την τιμή της προσφοράς του.
 - 3.1.2.4. Το σύστημα ανανεώνει την νέα μέγιστη προσφορά στον Server και ελέγχει αν υπάρχουν υψηλότερες προσφορές στη δημοσίευση εντός 24 ωρών, η υψηλότερη προσφορά κερδίζει τη δημοπρασία.
 - 3.1.2.5. Το σύστημα διαπιστώνει ότι ο παίκτης είχε κάνει τη μεγαλύτερη προσφορά, οπότε αφαιρεί από το inventory του παίκτη αγοραστή, το ποσό νομισμάτων που προσέφερε **και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 7.**
 - 3.2. Ο παίκτης επιλέγει πώληση αντικειμένου.
 - 3.2.1. Το σύστημα εμφανίζει παράθυρο με διαθέσιμα προς πώληση αντικείμενα από το inventory του παίκτη.
 - 3.2.2. Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να πουλήσει.
 - 3.2.3. Το σύστημα εμφανίζει σελίδα με τις πληροφορίες που απαιτούνται για την πώληση.
 - 3.2.4. Ο παίκτης συμπληρώνει τη φόρμα και επιβεβαιώνει την πώληση.
 - 3.2.5. Το σύστημα ελέγχει αν έχουν καταχωρηθεί όλες οι απαραίτητες πληροφορίες και δημοσιεύει την πώληση.
 - 3.2.5.1. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα εσφαλμένης καταχώρησης και υποδεικνύει τα πεδία που απαιτούν διόρθωση.
4. Το σύστημα παράγει τυχαία μία λίστα με διαθέσιμα προς αγορά αντικείμενα που θα ισχύει εντός εικοσιτετράωρου.
5. Ο παίκτης επιλέγει το αντικείμενο που επιθυμεί και επιλέγει αγορά.
6. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει το απαιτούμενο ποσό **και τον απαραίτητο χώρο στο inventory**, επιβεβαιώνει την αγορά και αφαιρεί από το inventory του παίκτη το εν λόγω ποσό, ενώ προσθέτει το αντικείμενο που αγοράστηκε.

- 6.1. Το σύστημα αντιλαμβάνεται πως ο παίκτης είτε δε διαθέτει το απαραίτητο ποσό **είτε δεν έχει αρκετό χώρο στο inventory** και τον ενημερώνει με σχετικό μήνυμα.
7. Το σύστημα δίνει στον παίκτη την επιλογή είτε να του επιστραφεί το 5% των χρημάτων που ξόδεψε για την αγορά, είτε να λάβει ένα λαχνό ώστε μέσω ενός mini game να κερδίσει πιθανώς ένα μικρό έπαθλο.
8. Ο παίκτης επιλέγει να λάβει το λαχνό.
 - 8.1.1. Ο παίκτης επιλέγει να λάβει επιστροφή 5% των χρημάτων που ξόδεψε.
 - 8.1.2. Το σύστημα προσθέτει στο ήδη υπάρχον χρηματικό ποσό του παίκτη την επιστροφή αυτή.
9. Το σύστημα εμφανίζει το mini game και πραγματοποιεί την κλήρωση και τυχαίνει ο παίκτης να κερδίσει κάτι οπότε το σύστημα προσθέτει το αντίστοιχο αντικείμενο στο Inventory του παίκτη (βλέπε Object discovery use-case).
 - 9.1. Το σύστημα εμφανίζει το mini game και πραγματοποιεί την κλήρωση και δεν κερδίζει κάτι ο παίκτης.

Hint use case: Κρεμανταλά Θεοδώρα

Actors: Παίκτης, Server

1. Ο παίκτης επιλέγει το hint.
2. Το σύστημα του εμφανίζει την οθόνη του hint.
3. Ο παίκτης επιλέγει να δει κάποιο hint.
 - 3.1.1. Ο παίκτης επιλέγει να δημιουργήσει καινούριο hint για το τρέχον level.
 - 3.1.2. Το σύστημα εμφανίζει ένα πεδίο για να εισάγει ο παίκτης τις λέξεις-κλειδιά και το κείμενο του hint.
 - 3.1.3. Ο παίκτης εισάγει τις απαραίτητες πληροφορίες και επιβεβαιώνει.
 - 3.1.4. Το σύστημα, αφού ελέγξει το κείμενο έτσι ώστε να συνάδει με τους κανόνες του παιχνιδιού, αποθηκεύει το hint στον server και το κάνει προσβάσιμο από άλλους παίκτες.
 - 3.1.4.1. Το σύστημα, αφού ελέγξει το κείμενο έτσι ώστε να συνάδει με τους κανόνες του παιχνιδιού συμπεραίνει ότι δεν τους ακολουθεί και ακυρώνει το hint.
4. Το σύστημα ελέγχει αν έχει δικαίωμα ο παίκτης να δει το hint και διαπιστώνει ότι έχει.
 - 4.1. Το σύστημα ελέγχει αν έχει δικαίωμα ο παίκτης να δει το hint και διαπιστώνει ότι δεν έχει, οπότε ακυρώνεται η ενέργεια και εμφανίζει αντίστοιχο μήνυμα.
5. Το σύστημα ζητάει από τον παίκτη να πληκτρολογήσει κάποιες λέξεις-κλειδιά για την εμφάνιση του κατάλληλου hint.
6. Ο παίκτης πληκτρολογεί και επιβεβαιώνει.
7. Το σύστημα αναζητά από τα δεδομένα που υπάρχουν στον server το κατάλληλο hint για να εμφανίσει, το εμφανίζει στον παίκτη και του ζητάει να το αξιολογήσει.
8. Ο παίκτης αξιολογεί το hint με ΝΑΙ αν του φάνηκε χρήσιμο ή με ΟΧΙ αντίστοιχα.
9. Το σύστημα **ενημερώνει τα hints του παίκτη που έγραψε το hint** και ελέγχει αν αυτός ο παίκτης πλέον έχει έστω 10 κριτικές εκ των οποίων οι 7 είναι θετικές και συμπεραίνει ότι ισχύει.
 - 9.1.1. Το σύστημα ελέγχει αν ο χρήστης που έχει γράψει το hint έχει έστω 10 κριτικές εκ των οποίων οι 7 είναι θετικές και συμπεραίνει ότι δεν ισχύει.
 - 9.1.2. Το σύστημα αφαιρεί σαν ποινή στον παίκτη που έγραψε το hint είτε 10 νομίσματα είτε 1 hint.
10. Το σύστημα δίνει στον παίκτη που έγραψε το hint(τον άλλον) ένα επιπλέον hint ως επιβράβευση.

Chat Use-case: Λουκάκης Εμμανουήλ

Actors: Παίκτης, Server

1. Ο παίκτης ανοίγει το καθολικό (global) chat.
 - 1.1.1. Ο παίκτης ανοίγει το chat μίας ομαδικής συνομιλίας.
 - 1.1.2. Το σύστημα διατηρεί ως διαθέσιμους προς επικοινωνία παίκτες, μόνο τα μέλη της ομάδας και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 6.
 - 1.2.1. Ο παίκτης επιλέγει να δημιουργήσει μια νέα ομαδική.
 - 1.2.2. Το σύστημα εμφανίζει παράθυρο με ένα search bar.
 - 1.2.3. Ο παίκτης πληκτρολογεί, μέσω αυτού, το όνομα του κάθε παίκτη που επιθυμεί να προσθέσει στην ομαδική και επιλέγει επιβεβαίωση.
 - 1.2.4. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον παίκτη, ώστε να ονομάσει την ομαδική.
 - 1.2.5. Ο παίκτης πληκτρολογεί το όνομα που επιθυμεί και επιλέγει δημιουργία.
 - 1.2.6. Το σύστημα δημιουργεί νέο channel στις επιλογές του κάθε παίκτη-μέλους της ομάδας και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 6.
2. Το σύστημα ανακτά όλα τα μηνύματα που έχουν σταλεί εντός ημέρας και τα εμφανίζει.
3. Ο παίκτης πληκτρολογεί «@» στο chat και όνομα ή μέρος του ονόματος του παίκτη που αναζητά ώστε να κάνει «tag» έναν άλλο παίκτη.
 - 3.1.1. Ο παίκτης πληκτρολογεί «/» στο chat.
 - 3.1.2. Το σύστημα εμφανίζει μία λίστα με εντολές που θα εκτελέσει το chat-bot.
 - 3.1.3. Ο παίκτης επιλέγει “/ranking”.
 - 3.1.3.1.1. Ο παίκτης επιλέγει “/achievements username”.
 - 3.1.3.1.2. Το σύστημα εμφανίζει όλα τα επιτεύγματα που έχει ξεκλειδώσει ο παίκτης που του αντιστοιχεί το username που πληκτρολογήθηκε.
 - 3.1.3.2.1. Ο παίκτης επιλέγει “/offers itemName”.
 - 3.1.3.2.2. Το σύστημα ανακτά από το e-shop προσφορές σχετικές με το εν λόγω item κι εμφανίζει στον παίκτη παράθυρο ώστε να αγοράσει χωρίς πρόσβαση στο κατάστημα.
 - 3.1.4. Το σύστημα συλλέγει δεδομένα από τους παίκτες εντός ομάδας(στην περίπτωση του global chat όλων των παικτών) και εμφανίζει μόνο στον παίκτη την κατάταξη καθενός από αυτούς.
4. Το σύστημα ελέγχει ποιοι παίκτες είναι ενεργοί και έχουν συμβατό όνομα με την αναζήτηση του παίκτη και τους εμφανίζει.
 - 4.1. Το σύστημα δεν εντόπισε παίκτες με συμβατά username, οπότε και εμφανίζει σχετικό μήνυμα.

5. Ο παίκτης βρίσκει τον παίκτη που έψαχνε και τον επιλέγει.
 - 5.1. Ο παίκτης δε βρήκε τον παίκτη που αναζητούσε και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 3.
6. Ο παίκτης πληκτρολογεί ένα μήνυμα.
7. Το σύστημα ρωτάει τον παίκτη αν επιθυμεί να ορίσει σημαντικότητα του μηνύματος που σύνταξε.
8. Ο παίκτης δεν επιλέγει να ορίσει σημαντικότητα.
 - 8.1.1. Ο παίκτης επιλέγει να ορίσει το μήνυμα ως «Yell».
 - 8.1.2. Το σύστημα δίνει στο μήνυμα το format σημαντικού μηνύματος (έντονο χρώμα, bold).
 - 8.2.1. Ο παίκτης επιλέγει να ορίσει το μήνυμα ως «whisper».
 - 8.2.2. Το σύστημα του δίνει αντίστοιχο format (λιγότερο έντονο, μικρότερα γράμματα).
9. Το σύστημα του δίνει το format κανονικού μηνύματος.
10. Το σύστημα ελέγχει το μήνυμα για απαγορευμένες λέξεις και το προωθεί στο αντίστοιχο κοινό που επιλέχθηκε.
 - 10.1. Το σύστημα δε στέλνει το μήνυμα, διότι παραβιάζει τους κανόνες και εμφανίζει στον παίκτη σχετική ειδοποίηση και απαγορεύει την πρόσβαση του παίκτη στο chat για μια ημέρα.

Statistics Use-case: Λουκάκης Εμμανουήλ

Actors: Παίκτης, Server

Σημείωση: Κάποια από τα χαρακτηριστικά με βάση τα οποία θα μπορεί να γίνει η αναζήτηση είναι ο αριθμός των φορών που έχουν χάσει, ο αριθμός επιτευγμάτων που έχουν πετύχει κλπ.

1. Ο παίκτης, ενώ βρίσκεται στο προφίλ του, επιλέγει «προβολή στατιστικών».
2. Το σύστημα προβάλλει τη σελίδα επιλογής δείγματος στατιστικών.
3. Ο παίκτης επιλέγει «προβολή στατιστικών μεταξύ φίλων».
 - 3.1. Ο παίκτης επιλέγει «προβολή στατιστικών όλων των παικτών» και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 6.
4. Το σύστημα εμφανίζει λίστα με τους φίλους του παίκτη.
5. Ο παίκτης επιλέγει τους φίλους για τους οποίους ενδιαφέρεται να δει στατιστικά.
6. Το σύστημα ζητά από τον παίκτη να επιλέξει χρονικό διάστημα εντός του οποίου επιθυμεί να συλλεχθούν τα δεδομένα και το χαρακτηριστικό που αποτελεί τη βάση στην οποία θα βασιστεί η αναζήτηση.
7. Ο παίκτης συμπληρώνει όλα τα πεδία και επιλέγει «αναζήτηση».
 - 7.1.1. Ο παίκτης δεν ορίζει χρονικό διάστημα και επιλέγει «αναζήτηση».
 - 7.1.2. Το σύστημα δεν εισάγει χρονικό περιορισμό στην ερώτηση που θα εκτελεστεί στη βάση. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 8.
8. Το σύστημα παρουσιάζει στο χρήστη τα δεδομένα που παράχθηκαν.

9. Ο παίκτης επιλέγει εξαγωγή γραφήματος.

9.1 Ο παίκτης δεν επιλέγει δημιουργία γραφήματος.

10. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη τους πιθανούς τύπους γραφήματος που μπορούν να εξαχθούν από τα δεδομένα (ραβδόγραμμα κλπ.) και ρωτά τον παίκτη αν επιθυμεί να το κοινοποιήσει στους φίλους του.

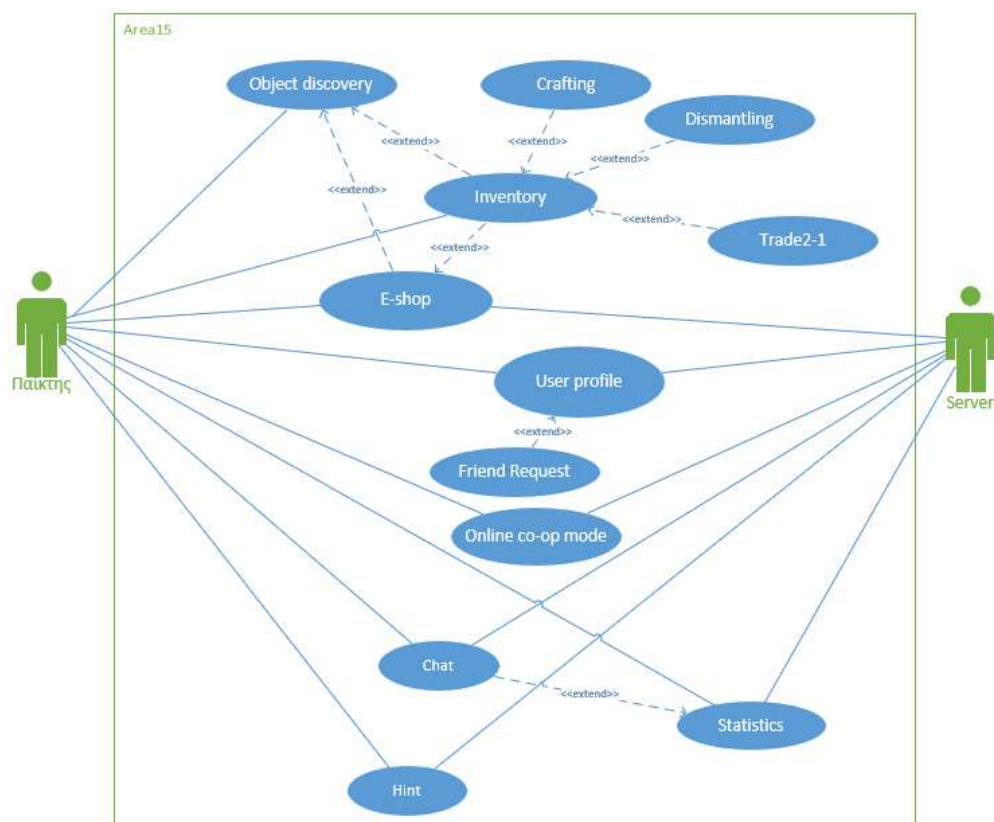
11. Ο παίκτης επιλέγει να κοινοποιήσει το γράφημα.

11.1. Ο παίκτης δεν κοινοποιεί το γράφημα.

12. Το σύστημα του εμφανίζει λίστα με τους φίλους του.

13. Ο παίκτης επιλέγει τους φίλους στους οποίους θέλει να το κοινοποιήσει.

14. Το σύστημα στέλνει την εικόνα του γραφήματος στους παίκτες που επιλέχθηκαν.



Εικόνα 1: Use-Case Diagram