**Use-cases-v0.1**



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

Μέλη της ομάδας:

Στο συγκεκριμένο τεχνικό κείμενο δεν παρέμειναν σταθεροί οι ρόλοι κάθε μέλους οπότε θα αναφέρονται οι ρόλοι πριν από κάθε section που καλύψαμε.

Περιεχόμενα:

1. Use-cases αλληλεπίδρασης χαρακτήρα με εχθρούς που:.............................................3
2. Use-cases αλληλεπίδρασης παίκτη με περιβάλλον......................................................4

Use-cases αλληλεπίδρασης χαρακτήρα με εχθρούς

Σημείωση: Στα συγκεκριμένα use cases θεωρούμε πως ο παίκτης είναι επαρκώς εξοπλισμένος ώστε να αντιμετωπίσει τους εχθρούς στις καταστάσεις που προκύπτουν. Οι περιπτώσεις αδυναμίας του να αντεπεξέλθει αναλύονται στο Death-use-case. Επίσης, θα εμπλακούν όσο το δυνατόν λιγότερο αντικείμενα που μπορεί να χρησιμποιήσει ο παίκτης, όπως όπλα κτλ, καθώς αναλύονται επίσης στο craftable-items-use-case.

1. Ο παίκτης φτάνει σε απόσταση από εχθρό στην οποία είναι εντοπίσιμος.
2. Ο εχθρός τον εντοπίζει και ενεργοποιείται η επιθετική του κατάσταση.
   1. Βγαίνει γρήγορα ο παίκτης από το οπτικό του πεδίο (βρίσκοντας καταφύγιο σε κάποια ψηλή πλατφόρμα, ή μπαίνοντας σε κάποια σχάρα υγροποιώντας το σώμα του), και ο εχθρός «ξεχνάει» ότι τον εντόπισε απενεργοποιώντας την επιθετική κατάσταση.
3. Είναι ο βασικός τύπος εχθρών οπότε πλησιάζει τον παίκτη με σκοπό να τον αιχμλωτίσει.
   * 1. Είναι ο τύπος εχθρού, εξοπλισμένος με αναισθησιογόνα βελάκια, οπότε διατηρεί απόσταση από τον παίκτη και τον σημαδεύει.
     2. Ο παίκτης αποφεύγει τα βελάκια του εχθρού, πλησιάζοντάς τον παράλληλα και καταλήγει η ροή στο 4.
     3. Είναι ο τύπος εχθρού που είναι εξοπλισμένος με όπλο παρόμοιο με ηλεκτρική σκούπα, οπότε διατηρεί μέση απόσταση από το χαρακτήρα μέχρι αυτός να υγροποιηθεί. Τότε, θα τρέξει προς το μέρος του με σκοπό να τον αιχμαλωτίσει με το όπλο του.
     4. Ο παίκτης υγροποιεί το σώμα του.
     5. Ο εχθρός τον πλησιάζει βιαστικά με σκοπό να τον αιχμαλωτίσει μέσα στη συσκευή-ηλεκτρική σκούπα που κρατά.
     6. Την τελευταία στιγμή, ο παίκτης στερεοποιεί το σώμα του ξανά, έχοντας πλέον δελεάσει τον εχθρό, ο οποίος όντας κοντά του, είναι πλέον ευάλωτος στη χρήση όπλων εναντίον του (βλέπε use-case χρήσης όπλων), κάτι που θα καθυστερήσει την κίνησή του για μερικά δευτερόλεπτα.
     7. Ο παίκτης βρίσκει μία σχάρα όπου μπορεί να κρυφτεί.
     8. Υγροποιεί το σώμα του ώστε να εισέλθει σε αυτή, κάτι που βλέπει ο εχθρός και τον πλησιάζει γρήγορα.
     9. Φτάνοντας πάνω από αυτή, ο εχθρός, ενεργοποιεί τη συσκευή του, δημιουργώντας κενό αέρος στη σωλήνωση όπου οδήγησε η σχάρα.
     10. Έτσι, ο χαρακτήρας παγιδεύεται στην έλξη που του ασκεί η συσκευή και έχει ελάχιστο χρόνο να ξεφύγει μέσω της εξόδου, ενώ η κίνησή του είναι αρκετά επιβραδυμένη εξαιτίας της δύναμης που του ασκείται.
     11. Ο παίκτης καταφέρνει να βγει από την έξοδο και ο εχθρός δεν έχει πλέον τρόπο να τον φτάσει καθώς δε χωράει να περάσει από τη σωλήνωση.
     12. Είναι ο τύπος εχθρού που είναι εξοπλισμένος με jet-pack (σακίδιο πτήσης), οπότε με απότομες πτήσεις πάνω από τον παίκτη προσπαθεί να τον χτυπήσει πετώντας αντικείμενα από ψηλά.
     13. Ο παίκτης τα αποφεύγει ή υγροποιεί το σώμα του πριν τα αντικείμενα αυτά έρθουν σε επαφή με τον ίδιο.
         1. Ο παίκτης βρίσκεται σε μία πλατφόρμα με αρκετο ύψος ώστε να μπορεί να φτάσει τον ιπτάμενο εχθρό.
         2. Προσπαθεί λοιπόν να πηδήξει πάνω του ώστε υγροποιώντας το σώμα του στον αέρα, να καλύψει το σώμα του εχθρού και να τον ελέγξει.
         3. Όσο όμως έχει το jet-pack ο εχθρός, αυτό είναι ανώφελο, αφού η συσκευή παράγει αέρα, χρησιμοποιώντας τον οποίο, ο μπορεί να εκτοξεύσει το υγροποιημένο σώμα του προς μία τυχαία κατεύθυνση.
     14. Χρησιμοποιώντας κάποιο αντικείμενο τύπου EMP (καταστροφέα ηλεκτρονικών συσκευών), καθιστά άχρηστο το jet-pack του εχθρού, ο οποίος πέφτοντας υποβιβάζεται σε βασικό τύπο εχθρού μόνιμα αφού καταστρέφεται η συσκευή από την πτώση.
     15. Ο εχθρός αδρανοποιείται για μερικά δευτερόλεπτα και ο παίκτης είναι πλέον αντιμέτωπος με βασικό τύπο επιστήμονα, οπότε η ροή συνεχίζει στο βήμα 4.
4. Είναι γεμάτη η αντοχή του χαρακτήρα, οπότε μπορεί να υγροποιήσει το σώμα του και να ελέγξει τις κινήσεις του εχθρού περιβάλλοντας τον.
   * 1. Δεν έχει αρκετή αντοχή ώστε να ελέγξει τον εχθρό.
     2. Έχει αρκετή αντοχή ώστε να υγροποιήσει το σώμα του, και το κάνει.
     3. Ο εχθρός, έχοντας αναπτύξει μεγάλη ταχύτητα, με το που πατήσει το υγροποιημένο σώμα του παίκτη γλιστράει και πέφτει.
     4. Έτσι, αδρανοποιείται για περιορισμένο χρονικό διάστημα.
5. Ελέγχοντας το σώμα του εχθρού, και πριν προλάβει να τελειώσει η αντοχή του, η οποία μειώνεται όσο διατηρεί τον έλεγχο ο παίκτης, στέλνει τον εχθρό σε κάποιο σημείο από όπου δεν αποτελεί πλέον απειλή.
   1. Τελειώνει η αντοχή του παίκτη πριν προλάβει να ακυρώσει τον έλεγχο του εχθρού οικειοθελώς.
      1. Ο εχθρός αδρανοποιείται για μερικά δευτερόλεπτα.
      2. Τότε, έχει λίγο χρόνο να απομακρυνθεί, μέχρι να ενεργοποιηθεί ξανά τον επιθετική του κατάσταση του εχθρού.

Use-cases αλληλεπίδρασης εξωγήινου με το περιβάλλον του

Σημείωση: Σε αυτή την παράγραφο θα αναλυθούν οι αλληλεπιδράσεις του εξωγήινου σε υγροποιημένη μορφή με το περιβάλλον του, καθώς οι αλληλεπιδράσεις του σε αυτή τη μορφή με άλλους χαρακτήρες αναλύθηκαν στα use-cases αλληλεπίδρασής του με εχθρούς.

Έστω

1. Φτάνει σε μία σχισμή στο έδαφος, (πχ μία σχάρα)
2. Υγροποιώντας το σώμα του, μπαίνει μέσα στο εναλλακτικό μονοπάτι που αυτή προσφέρει η σωλήνωση.
   1. Το μονοπάτι αυτό είναι γεμάτο με νερό. Όντας υγροποιημένο το σώμα του, διαλύεται μέσα στο νερό και ο παίκτης χάνει (βλέπε death-use-cases).
   2. To μονοπάτι είναι ασφαλές οπότε ο παίκτης το διασχίζει και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 3.
3. Το μονοπάτι καταλήγει σε έναν ανεμιστήρα.
4. Ερχόμενο σε επαφή με αυτόν το υγροποιημένο σώμα του εξωγήινου, εκτοξεύεται προς τη κατεύθυνση που κινείται ο αέρας έξω από το μονοπάτι.
5. Όντας έξω από τη σωλήνωση, υγροποιώντας το σώμα του, μπορεί να προστατευτεί από τυχόν αντικείμενα που πέφτουν από το ταβάνι.
6. Με σκοπό να κρυφτεί από εχθρούς που πλησιάζουν, μπορεί σε υγρή πάντα μορφή να κρυφτεί σε αντικείμενα όπως άδεια μπουκάλια ή δοχεία, μέσα στα οποία είναι πρακτικά αόρατος για τους εχθρούς.