**Use-Case «Χρήση Αντικειμένων»**

1. Ο παίκτης ξεκινά το παιχνίδι.
2. Κατασκευάζει ένα gum-gun.
   1. Κατασκευάζει ένα stun gun.
      1. Εμφανίζεται επιστήμονας.
      2. Χρησιμοποιεί το stun gun που διαθέτει στο inventory του.
      3. Ηλεκτρίζει τον επιστήμονα και αυτός ακινητοποιείται.
         1. Ο παίκτης βρίσκεται κοντά σε τοίχο και η βολή του stun gun επιστρέφει στον ίδιο.
         2. Ακινητοποιείται για 3 sec.
   2. Κατασκευάζει μία EMP χειροβομβίδα.
      1. Εμφανίζεται επιστήμονας με ηλεκτρική συσκευή (jet pack,σκούπα, όπλο με βελάκια).
         1. Εισέρχεται σε δωμάτιο με ακτίνες λέιζερ.
         2. Χρησιμοποίει την EMP χειροβομβίδα που διαθέτει στο inventory του.
         3. Το λέιζερ διακόπτεται για κάποιο χρονικό διάστημα.
      2. Χρησιμοποιεί την EMP χειροβομβίδα που διαθέτει στο inventory του.
      3. Στοχεύει και το σύστημα του δείχνει το βεληνεκές της χειροβομβίδας.
      4. Ρίχνει πάνω στον επιστήμονα.
      5. Απενεργοποιείται η ηλεκτρική συσκευή του επιστήμονα και συνεχίζουμε με τα βήματα 2.1 ή 3.
   3. Κατασκευάζει ένα life potion ή το βρίσκει μέσα στο δωμάτιο που βρίσκεται.
      1. Δεν διαθέτει όλες τις ζωές του.
         1. Διαθέτει τον μέγιστο αριθμό ζωών.
         2. Εμφανίζεται μήνυμα πως έχει φτάσει τον μέγιστο αριθμό ζωών.
      2. Χρησιμοποίει το life potion και αυξάνονται κατά 1 οι ζωές του.
   4. Κατασκευάζει μια χειροβομβίδα που παγώνει τον χρόνο (time freeze).
      1. Χρησιμοποιεί την χειροβομβίδα time freeze που διαθέτει στο inventory του.
      2. Ο χρόνος παγώνει για 5sec.
   5. Κατασκευάζει μια χειροβομβίδα που γυρίζει τον χρόνο 10 sec πίσω (time travel).
      1. Χρησιμοποιεί την χειροβομβίδα time travel που διαθέτει στο inventory του.
      2. Ο χρόνος γυρίζει 10 sec πίσω.
3. Εμφανίζεται επιστήμονας.
4. Χρησιμοποιεί το gum-gun που διαθέτει στο inventory του.
5. Ρίχνει τσίχλα σε μια περιοχή και πέφτει πάνω ο επιστήμονας.
   1. Ρίχνει τσίχλα σε μια περιοχή και πέφτει ο ίδιος ο παίκτης πάνω σε αυτήν.
      1. Ο παίκτης εγκλωβίζεται στην τσίχλα που εκτοξεύει το gum gun.
         1. O επιστήμονας καταφέρνει να τον πιάσει.
            1. Ο παίκτης καταφέρνει να ξεφύγει εγκαίρως από τον επιστήμονα.
6. Ο επιστήμονας κολλάει και ο παίκτης καταφέρνει να ξεφύγει.