**Δωμάτιο με Puzzle 1 Use-Case:** Λουκάκης Εμμανουήλ

Actors: Παίκτης

1. Ο παίκτης εισέρχεται σε δωμάτιο με γρίφο τύπου 1 και βρίσκει 2 πόρτες (τις Α και Β).
2. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη ένα μήνυμα που αναφέρει ότι ανοίγουν με κάποιον τριψήφιο κωδικό.
3. Ο παίκτης ψάχνει το δωμάτιο για τυχόν στοιχεία.

3.1.1. Στην περίπτωση που ο παίκτης αργεί να βρει τους αριθμούς, το σύστημα εμφανίζει σε ένα παράθυρο την επιλογή να δείξει στον παίκτη που είναι τα στοιχεία που δεν έχει βρει.

* + 1. Ο παίκτης επιλέγει να του εμφανιστούν τα στοιχεία και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 4.
       1. Ο παίκτης συνεχίζει την αναζήτηση στοιχείων.

1. Ο παίκτης βρίσκει 3 αριθμούς που μπορεί να είναι ο κωδικός για την πόρτα.
2. Ο παίκτης εισάγει τους αριθμούς στο panel της πόρτας.
3. Το σύστημα ελέγχει αν είναι κάποιος από τους σωστούς κωδικούς, ο συνδυασμός που εισήχθη.
4. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι ο συνδυασμός που εισήχθη ανοίγει την πόρτα Α.

7.1.1. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι εισήχθη λάθος συνδυασμός και έχει δύο προσπάθειες ακόμα.

7.1.2. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι εισήχθη λάθος συνδυασμός για 2η φορά και εμφανίζει το μήνυμα: «Έχετε ακόμα μια προσπάθεια!!!».

7.1.2.1. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι ο συνδυασμός που εισήχθη ανοίγει την πόρτα Α και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 8.

7.1.2.2. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι ο συνδυασμός που εισήχθη ανοίγει την πόρτα Β και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 8.

7.1.2.3. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι ο συνδυασμός που εισήχθη ανοίγει την πόρτα Α και πυροδοτεί παράλληλα έναν συναγερμό, οπότε εμφανίζονται επιστήμονες που κυνηγούν τον παίκτη και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 7.3.2. .

7.1.3. Εισάγει για 3η φορά λάθος κωδικό και το σύστημα αντιλαμβάνεται πως δεν έχουν απομείνει άλλες προσπάθειες και εμφανίζει ένα λέιζερ πάνω από την πόρτα που εξοντώνει τον παίκτη.

7.2. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι ο συνδυασμός που εισήχθη ανοίγει την πόρτα Β και του γεμίζει τη ζωή και την αντοχή και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 8.

7.3.1. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι ο συνδυασμός που εισήχθη ανοίγει την πόρτα Α και πυροδοτεί παράλληλα έναν συναγερμό, οπότε εμφανίζονται επιστήμονες που κυνηγούν τον παίκτη.

7.3.2. Ο παίκτης ξεφεύγει από τους επιστήμονες και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 8.

7.3.2.1. Οι επιστήμονες πιάνουν τον παίκτη.

8. Ο παίκτης συνεχίζει την πορεία του στο επόμενο δωμάτιο αλλά στο ίδιο επίπεδο.

Προφίλ παίκτη use case:

Actors: Παίκτης

1. Ο παίκτης ανοίγει το προφίλ του.

2. Ο παίκτης επιλέγει να προσθέσει έναν χρήστη στη λίστα των φίλων του.

2.1. Ο παίκτης επιλέγει να δει τα βραβεία που έχει λάβει εντός του παιχνιδιού (για παράδειγμα βραβείο επειδή έλυσε πολύ γρήγορα κάποιο Puzzle).

2.2. Ο παίκτης επιλέγει να προσθέσει εικόνα στο προφίλ του.

2.3.1. Ο παίκτης επιλέγει να δει τη λίστα φίλων του.

2.3.2. Το σύστημα εμφανίζει τη λίστα με τους φίλους του.

2.3.3. Ο παίκτης διαλέγει κάποιον άλλο παίκτη από τη λίστα των φίλων του.

2.3.4. Το σύστημα φορτώνει το προφίλ του φίλου του παίκτη που διάλεξε.

2.3.5. Ο παίκτης επιλέγει να δει τα βραβεία του φίλου του.

3. Ο παίκτης πληκτρολογεί το όνομα ή μέρος του ονόματος του username του φίλου του.

4. Το σύστημα αναζητά στη λίστα παικτών το username.

5. Το σύστημα εμφανίζει μια λίστα με πιθανούς λογαριασμούς.

5.1. Το σύστημα αναφέρει στον χρήστη πως δε βρέθηκε κάποιος λογαριασμός και η ροή συνεχίζεται στο βήμα 2.

6. Ο χρήστης διαλέγει το χρήστη που επιθυμεί να προσθέσει στους φίλους του.

7. Το σύστημα στέλνει αίτημα στον χρήστη που πρόσθεσε ο παίκτης ώστε να τον αποδεχτεί.

8. Έπειτα από κάποιο χρόνο αναμονής ο χρήστης στον οποίο στάλθηκε το αίτημα προσθήκης στη λίστα φίλων αποδέχεται το αίτημα.

8.1. Ο χρήστης στον οποίο στάλθηκε το αίτημα προσθήκης στη λίστα φίλων απορρίπτει το αίτημα.

9. Το σύστημα ενημερώνει τον παίκτη που έστειλε το αίτημα σχετικά με την προσθήκη του νέου χρήστη στη λίστα φίλων.