Ranking-trophies use-case

1. Ο παίκτης καθώς παίζει, ολοκληρώνει ένα επίτευγμα.
2. Το σύστημα εντοπίζει την ολοκλήρωσή του, το αφαιρεί από τη λίστα των επιτευγμάτων που πρέπει να ολοκληρώσει ο παίκτης και δίνει επιλογή στον παίκτη να επωφεληθεί την αξία του σε πόντους κατάταξης, ή σε νομίσματα.
3. Ο παίκτης επιλέγει να λάβει τους πόντους κατάταξης.

3.1.1. Ο παίκτης επιλέγει να λάβει τα νομίσματα.

3.1.2. Το σύστημα προσθέτει τα νομίσματα στο inventory του παίκτη.

1. Το σύστημα προσθέτει τους πόντους κατάταξης που επέφερε η ολοκλήρωση του επιτεύγματος στους συνολικούς πόντους του παίκτη και τους συγκρίνει με αυτούς των υπόλοιπων παικτών.
2. Το σύστημα διαπιστώνει πως ο παίκτης είναι στο 25% των παικτών με τους περισσότερους πόντους, οπότε το σύστημα του παραχωρεί το χρυσό σήμα και δίνει στον παίκτη την επιλογή να το κοινοποιήσει στους φίλους του σχετική ενημέρωση.
   1. Το σύστημα διαπιστώνει πως ο παίκτης είναι στο 50% οπότε κερδίζει το σημένιο σήμα και το σύστημα δίνει την επιλογή κοινοποίησης. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 6.
   2. Το σύστημα διαπιστώνει πως ο παίκτης είναι στο 75% οπότε κερδίζει το χάλκινο σήμα και το σύστημα δίνει την επιλογή κοινοποίησης. Η ροή συνεχίζεται στο βήμα 6.
   3. Ο παίκτης δεν κερδίζει κάποια διάκριση.
3. Ο παίκτης επιλέγει να κοινοποιήσει την ενημέρωση σχετικά με τη θέση του.

6.1. Ο παίκτης επιλέγει να μην κοινοποιήσει την ενημέρωση σχετικά με τη θέση του.

1. Το σύστημα εντοπίζει τους φίλους του παίκτη που είναι ενεργοί και στέλνει σχετική ειδοποίηση.