**Aλληλεπίδραση χαρακτήρα με εχθρούς Use-case:** Ζαπαντιώτης Μάριος

Actors: Παίκτης

Format:

Αριθμός\_βήματος.Αριθμός\_εναλλακτικής\_ροής.Αριθμός\_βήματος\_εναλλακτικής\_ροής (αν έχει βήματα η εναλλακτική ροή)

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 ανταπεξέλθει αναλύονται στο Death-Use-Case. Επίσης, θα εμπλακούν όσο το δυνατόν λιγότερο αντικείμενα που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης, όπως όπλα κτλ., καθώς αναλύονται επίσης στο Χρήση αντικειμένου Use-Case.

Σημείωση: Όπου περιγράφεται η συμπεριφορά ενός είδους επιστήμονα θεωρούμε ότι είναι ενέργειες του συστήματος βάσει της τεχνητής νοημοσύνης που έχει οριστεί για αυτούς.

1. Ο παίκτης φτάνει σε απόσταση από επιστήμονα στην οποία είναι εντοπίσιμος.
2. Ο επιστήμονας τον εντοπίζει και το σύστημα ενεργοποιεί την επιθετική του κατάσταση.
   1. Ο παίκτης βγαίνει γρήγορα από το οπτικό του πεδίο (βρίσκοντας καταφύγιο σε κάποια ψηλή πλατφόρμα, ή μπαίνοντας σε κάποια σχάρα υγροποιώντας το σώμα του), και το σύστημα απενεργοποιεί την επιθετική κατάσταση του επιστήμονα.
3. Είναι ο βασικός τύπος επιστήμονα οπότε πλησιάζει τον παίκτη με σκοπό να τον αιχμλωτίσει.
   * 1. Είναι ο τύπος επιστήμονα, εξοπλισμένος με αναισθησιογόνα βελάκια οπότε διατηρεί απόσταση από τον παίκτη και τον σημαδεύει.
     2. Ο παίκτης αποφεύγει τα βελάκια του επιστήμονα, πλησιάζοντάς τον παράλληλα και καταλήγει η ροή στο βήμα 4.
     3. Είναι ο τύπος επιστήμονα 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 επιστήμονας 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 επιστήμονα, ο οποίος όντας κοντά του, είναι πλέον ευάλωτος στη χρήση όπλων εναντίον του (βλέπε use-case χρήση αντικειμένου).
     7. Ο παίκτης βρίσκει μία σχάρα όπου μπορεί να κρυφτεί.
     8. Υγροποιεί το σώμα του ώστε να εισέλθει σε αυτή, κάτι που εντοπίζει ο επιστήμονας και τον πλησιάζει γρήγορα.
     9. Φτάνοντας πάνω από αυτή, ο επιστήμονας, ενεργοποιεί τη συσκευή του, δημιουργώντας κενό αέρος στη σωλήνωση όπου οδήγησε η σχάρα.
     10. Ο χαρακτήρας παγιδεύεται στην έλξη που του ασκεί η συσκευή η οποία προσομοιώνεται στο σύστημα από μία εκθετικά αυξανόμενη συνάρτηση. Άρα, η ταχύτητα κίνησης του παίκτη θα υπερισχύει της έλξης για λίγα δευτερόλεπτα μέσα στα οποία θα πρέπει να ξεφύγει μέσω της εξόδου.
     11. Ο παίκτης καταφέρνει να βγει από την έξοδο και ο επιστήμονας δεν έχει πλέον τρόπο να τον φτάσει καθώς δε χωράει να περάσει από τη σωλήνωση.
     12. Είναι ο τύπος επιστήμονα 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 επιστήμονα.
         2. Πηδάει προς την κατεύθυνσή του, ώστε υγροποιώντας το σώμα του στον αέρα, να καλύψει το σώμα τον επιστήμονα και να τον ελέγξει.
         3. Ο επιστήμονας χρησιμοποιεί την ώθηση του jet-pack του ώστε να απωθήσει τον παίκτη σε υγρή μορφή προς μία τυχαία κατεύθυνση.
     14. Χρησιμοποιώντας κάποιο αντικείμενο τύπου EMP (βλ. Χρήση αντικειμένου use-case), καθιστά άχρηστο το jet-pack του επιστήμονα ο οποίος πέφτει.
     15. Τότε το σύστημα τον υποβιβάζει σε βασικό τύπο επιστήμονα μόνιμα αφού καταστρέφεται η συσκευή από την πτώση.
     16. Το σύστημα αδρανοποιεί τον επιστήμονα για μερικά δευτερόλεπτα και η ροή συνεχίζει στο βήμα 4.
4. Είναι γεμάτη η αντοχή του χαρακτήρα, οπότε ο παίκτης υγροποιεί το σώμα του και ελέγχει τις κινήσεις του επιστήμονα περιβάλλοντας τον.
   * 1. Δεν έχει αρκετή αντοχή ώστε να ελέγξει τον επιστήμονα.
     2. Έχει αρκετή αντοχή ώστε να υγροποιήσει το σώμα του, και το κάνει.
     3. Ο επιστήμονας, καθώς τρέχει, με το που πατήσει το υγροποιημένο σώμα του παίκτη γλιστράει και πέφτει.
     4. Έτσι, αδρανοποιείται για περιορισμένο χρονικό διάστημα.
5. Όσο ο παίκτης ελέγχει το σώμα του επιστήμονα, το σύστημα μειώνει την αντοχή του.
6. Πριν προλάβει να τελειώσει η αντοχή του, ο παίκτης, ελέγχοντάς τον, μετακινεί τον επιστήμονα σε σημείο από όπου δεν αποτελεί απειλή.
   1. Τελειώνει η αντοχή του παίκτη πριν προλάβει να ακυρώσει τον έλεγχο του επιστήμονα οικειοθελώς.
      1. Το σύστημα αδρανοποιεί τον επιστήμονα για μερικά δευτερόλεπτα.
      2. Τότε, ο παίκτης έχει λίγο χρόνο να απομακρυνθεί, μέχρι το σύστημα να ενεργοποιήσει ξανά τον επιθετική κατάσταση του επιστήμονα.

**Inventory Use-case:** Θανοπούλου Κωνσταντίνα

Actors: Παίκτης

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

Format:

Αριθμός\_βήματος.Αριθμός\_εναλλακτικής\_ροής.Αριθμός\_βήματος\_εναλλακτικής\_ροής (αν έχει βήματα η εναλλακτική ροή)

1. Ο παίκτης ανοίγει το inventory.

2. Ο παίκτης επιλέγει την σελίδα του craft.

2.1.1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει dismantle κάποιο αντικείμενο (κάποιο αντικείμενο που διαθέτει ήδη, να το χωρίσει στις πρώτες ύλες από τις οποίες δημιουργήθηκε).

2.1.2. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει επαρκής χώρος στο inventory για να πραγματοποιηθεί το dismantle.

2.1.3. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι υπάρχει επαρκής χώρος οπότε πραγματοποιείται το dismantle.

2.1.3. 1. Το σύστημα ανακοινώνει στον παίκτη ότι δεν υπάρχει επαρκής χώρος στο inventory για την πραγματοποίηση του dismantle και το ακυρώνει.

2.1.4 Το σύστημα ελέγχει αν συμπληρωθήκαν οι πρώτες ύλες για την δημιουργία κάποιου αντικειμένου και διαπιστώνει ότι αυτό ισχύει.

2.1.4.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν συμπληρωθήκαν οι πρώτες ύλες για την δημιουργία κάποιου αντικειμένου και δε στέλνει ειδοποίηση.

2.1.5. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση ότι πλέον ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει κάποιο/α αντικείμενο/α.

2.2.1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει ανταλλαγή κάποιων πρώτων υλών με αναλογία 2 προς 1.

2.2.2. Το σύστημα του εμφανίζει την σελίδα ανταλλαγών 2 προς 1.

2.2.3. Ο παίκτης επιλέγει τις πρώτες ύλες που θέλει να ανταλλάξει και την ποσότητα αυτών.

2.2.4 Το σύστημα ελέγχει αν η ποσότητα των πρώτων υλών είναι επαρκής για την ανταλλαγή.

2.2.5. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι υπάρχει επαρκής ποσότητα των πρώτων υλών, γίνεται η ανταλλαγή και αφαιρεί/προσθέτει τις αντίστοιχες πρώτες ύλες από το inventory.

2.2.5.1 Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι δεν υπάρχει επαρκής ποσότητα των πρώτων υλών και στέλνει ειδοποίηση ότι ακυρώνεται η ανταλλαγή.

2.2.6 Το σύστημα ελέγχει αν συμπληρωθήκαν οι πρώτες ύλες για την δημιουργία κάποιου αντικειμένου και διαπιστώνει ότι αυτό ισχύει.

2.2.6.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν συμπληρωθήκαν οι πρώτες ύλες για την δημιουργία κάποιου αντικειμένου και δε στέλνει ειδοποίηση.

2.2.7. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση ότι πλέον ο παίκτης μπορεί να δημιουργήσει κάποιο/α αντικείμενο/α.

3. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει craft ένα αντικείμενο (να συνδυάσει ήδη υπάρχουσες πρώτες ύλες προκειμένου να δημιουργήσει ένα αντικείμενο).

3.1.1. Ο παίκτης επιλέγει ένα αντικείμενο.

3.1.2. Το σύστημα του εμφανίζει την συνταγή (blueprint) του αντικειμένου που επέλεξε.

4. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει όλες τις απαραίτητες πρώτες ύλες για τη δημιουργία του αντικειμένου που θέλει.

5. Το σύστημα αναφέρει ότι υπάρχουν όλες οι απαραίτητες πρώτες ύλες.

5.1. Το σύστημα ανακοινώνει ότι δεν υπάρχουν όλες οι απαραίτητες πρώτες ύλες και ακυρώνει το crafting.

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