**Περιπτώσεις Χρήσεις**

**Λειτουργικές Απαιτήσεις**

**3.1.1 Έναρξη Single Player**

**Βασική Ροή**

**1.** Ο χρήστης επιλέγει στην κύρια οθόνη το πλήκτρο Single Player.

**2.** Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη “Single Player” όπου παραθέτει στοιχεία που πρέπει να συμπληρώσει ο χρήστης.

**3.** Ο χρήστης συμπληρώνει το πεδίο Nickname, διαλέγει έναν χαρακτήρα και πατάει το κουμπί Start Game.

**4.** Το σύστημα φορτώνει την πίστα και αρχίζει το παιχνίδι.

**Εναλλακτική Ροή 1**

**3.α.1** Ο χρήστης δεν συμπληρώνει το πεδίο με το Nickname.

**3.α.2** Το παιχνίδι δεν αρχίζει και εμφανίζεται μήνυμα σφάλματος και επισήμανσης του λάθους.

**3.α.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 3 της βασικής ροής.

**3.β.1** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Cancel.

**3.β.2** Το σύστημα επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

**3.1.2 Έναρξη Multi-Player για Host Game**

**Βασική Ροή**

**1.** Ο χρήστης επιλέγει στην κύρια οθόνη το κουμπί Multi-Player.

**2.** Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη “Multi-Player” με τα κουμπιά Host Game και Join Game.

**3.** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Host Game.

**4.** Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη “Host Game” με τα πεδία που πρέπει να συμπληρώσει ο χρήστης.

**5.** Ο χρήστης συμπληρώνει το πεδίο Nickname, διαλέγει χαρακτήρα και πατάει το κουμπί Host.

**6.** Το σύστημα συνδέεται με τον server και περιμένει μέχρι να μπει ο αντίπαλος για να αρχίσει το παιχνίδι.

**Εναλλακτική Ροή 1**

**3.α.1** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Cancel.

**3.α.2** Το σύστημα επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

**Εναλλακτική Ροή 2**

**5.α.1** Ο χρήστης δεν συμπληρώνει το πεδίο Nickname.

**5.α.2** Το σύστημα δεν συνδέεται με τον server και εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και επισήμανσης του λάθους.

**5.α.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής

**5.β.1** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Cancel.

**5.β.2** Το σύστημα επιστρέφει στην οθόνη “Multi-Player” και δεν αποθηκεύει καμία αλλαγή.

**5.β.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 2 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 3**

**6.α.1** Το σύστημα αδυνατεί να συνδεθεί με τον server λόγω προβλήματος στην σύνδεση internet του χρήστη.

**6.α.2** Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

**6.α.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

**3.1.3 Έναρξη Multi-Player για Join Game**

**Βασική Ροή**

**1.** Ο χρήστης επιλέγει στην κύρια οθόνη το κουμπί Multi-Player.

**2.** Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη “Multi-Player” με τα κουμπιά Host Game και Join Game.

**3.** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Join Game.

**4.** Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη “Join Game” με τα πεδία που πρέπει να συμπληρώσει ο χρήστης.

**5.** Ο χρήστης συμπληρώνει το πεδίο Nickname και το πεδίο IP Address, διαλέγει χαρακτήρα και πατάει το κουμπί Join.

**6.** Το σύστημα συνδέεται με τον server και αρχίζει το παιχνίδι.

**Εναλλακτική Ροή 1**

**3.α.1** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Cancel.

**3.α.2** Το σύστημα επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

**Εναλλακτική Ροή 2**

**5.α.1** Ο χρήστης δεν συμπληρώνει το πεδίο Nickname.

**5.α.2** Το σύστημα δεν συνδέεται με τον server και εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και επισήμανσης του λάθους.

**5.α.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής

**5.β.1** Ο χρήστης εισάγει μια IP Address που είναι έγκυρη για το αντίστοιχο Host παιχνίδι αλλά είναι γεμάτο (έχει προλάβει να μπει κάποιος άλλος χρήστης) .

**5.β.2** Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και επισήμανσης του λάθους.

**5.β.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

**5.γ.1** Ο χρήστης εισάγει μια IP Address οπού δεν υπάρχει αντίστοιχο Host παιχνίδι.

**5.γ.2** Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους και επισήμανσης του λάθους.

**5.γ.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

**5.δ.1** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Cancel.

**5.δ.2** Το σύστημα επιστρέφει στην οθόνη “Multi-Player” και δεν αποθηκεύει καμία αλλαγή.

**5.δ.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 2 της βασικής ροής.

**5.ε.1** Ο χρήστης συμπληρώνει το ίδιο Nickname με τον χρήστη που έχει κάνει Host το παιχνίδι που επέλεξε.

**5.ε.2** Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και επισήμανσης του λάθους.

**5.ε.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

**Εναλλακτική Ροή 3**

**6.α.1** Το σύστημα αδυνατεί να συνδεθεί με τον server λόγω προβλήματος στην σύνδεση internet του χρήστη.

**6.α.2** Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

**6.α.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 4 της βασικής ροής.

**3.1.4 Επιλογή Options**

**Βασική Ροή**

**1.** Ο χρήστης επιλέγει στην κύρια οθόνη το κουμπί Options.

**2.** Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη “Options”.

**3.** Ο χρήστης αλλάζει την επιλογή σίγασης και τα πλήκτρα χειρισμού του παιχνιδιού, και πατάει το κουμπί ΟΚ.

**4.** Το σύστημα αποθηκεύει τις αλλαγές και επιστρέφει στην κύρια οθόνη.

**Εναλλακτική Ροή 1**

**3.α.1** Ο χρήστης πατάει το κουμπί Cancel.

**3.α.2** Το σύστημα επιστρέφει στην κύρια οθόνη και δεν αποθηκεύει τις όποιες αλλαγές έγιναν.

**3.β.1** Ο χρήστης επιλέγει ένα πλήκτρο χειρισμού του παιχνιδιού που χρησιμοποιείται ήδη και πατάει το κουμπί ΟΚ.

**3.β.2** Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και δεν αποθηκεύει καμία αλλαγή.

**3.β.3** Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 3 της βασικής ροής.

**3.1.5 Επιλογή Credits**

**Βασική Ροή**

**1.** Ο χρήστης πατάει στην αρχική οθόνη το κουμπί Credits.

**2.** Το σύστημα εμφανίζει ένα κείμενο.

**3.** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Exit και επιστρέφει στην κύρια οθόνη του παιχνιδιού.

**3.1.6 Επιλογή Exit**

**Βασική Ροή**

**1.** Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Exit στην αρχική οθόνη.

**2.** Το σύστημα τερματίζει την εφαρμογή και διαγράφει τα όποια δεδομένα δημιουργήθηκαν.

**Μη Λειτουργικές Απαιτήσεις**

Δεν υπάρχουν μη λειτουργικές απαιτήσεις στο συγκεκριμένο λογισμικό.