|  |  |
| --- | --- |
| Új játék | |
| Követelmény | A program elindítása |
| Cél | Új játék kezdése |
| Előfeltétel | A program elindítása |
| Sikeres lefutás | Új játék kezdődik |
| Sikertelen lefutás | - |
| Elsődleges aktor | Kliens |
| Másodlagos aktor |  |
| Kiváltó esemény | “New Game” gomb megnyomása |
| Fő lépések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Tevékenység | | 1 | A kliens rákattint a gombra | | 2 | Beírja a mentés nevét | | 3 | Megnyomja a start gombot | | 4 | A rendszer betölt egy világot | |
| Kiegészítések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Elágazó tevékenység | | 3.1 |  | | 3.2 |  | | 3.3 |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Játék betöltése | |
| Követelmény | Meglévő mentés létezik |
| Cél | Meglévő mentés betöltése |
| Előfeltétel | Meglévő mentés létezik |
| Sikeres lefutás | Betölti az elmentett játékmenetet |
| Sikertelen lefutás | Nem létezik a mentés |
| Elsődleges aktor | Kliens |
| Másodlagos aktor |  |
| Kiváltó esemény | A kliens rákattint a “Load Game” gombra |
| Fő lépések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Tevékenység | | 1 | A kliens rákattint a gombra | | 2 | Megjelenik a meglévő mentések listája | | 3 | Kiválasztja a betöltendő mentést | | 4 | Betöltődik a mentés | |
| Kiegészítések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Elágazó tevékenység | | 3.1 | Hibaüzenet megjelenítése | | 3.2 |  | | 3.3 |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Opciók | |
| Követelmény | A program meg van nyitva |
| Cél | A játék beállításának módosítása |
| Előfeltétel | A program meg van nyitva |
| Sikeres lefutás | A kliens kiválaszthatja a kívánt tulajdonságokat(felbontás, árnyék, stb.) |
| Sikertelen lefutás | - |
| Elsődleges aktor | Kliens |
| Másodlagos aktor |  |
| Kiváltó esemény | A kliens rákattint az “Options” gombra |
| Fő lépések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Tevékenység | | 1 | A kliens rákattint a gombra | | 2 | Feldob a program egy új ablakot | | 3 | A kliens változtatja a beállításokat | | 4 | Az ablak bezárása | |
| Kiegészítések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Elágazó tevékenység | | 3.1 |  | | 3.2 |  | | 3.3 |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Kilépés | |
| Követelmény | Fut a program |
| Cél | A játék bezárása |
| Előfeltétel | Fut a program |
| Sikeres lefutás | Bezárul a program |
| Sikertelen lefutás | - |
| Elsődleges aktor | Kliens |
| Másodlagos aktor |  |
| Kiváltó esemény | A kliens rákattint az “Quit” gombra |
| Fő lépések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Tevékenység | | 1 | Rákattint a gombra | | 2 | Bezárul a program | | 3 |  | | 4 |  | |
| Kiegészítések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Elágazó tevékenység | | 3.1 |  | | 3.2 |  | | 3.3 |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Tárgyfelvétel | |
| Követelmény | A kliens talál egy felvehető tárgyat |
| Cél | A tárgy elhelyezése a inventory-ban |
| Előfeltétel | Legyen hely az inventory-ban, megfelelő távolság |
| Sikeres lefutás | A tárgy elhelyezése a inventory-ban |
| Sikertelen lefutás | nem kerül a tárgy az inventory-ba |
| Elsődleges aktor | Kliens |
| Másodlagos aktor |  |
| Kiváltó esemény | A kliens megnyomja a felvesz gombot |
| Fő lépések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Tevékenység | | 1 | Van-e hely az inventory-ban | | 2 | A tárgy eltűnik a világban | | 3 | A tárgy bekerül az inventoryba | | 4 | Ha van már ilyen tárgy az inventory-ban akkor hozzáadjuk(stackelődik) | |
| Kiegészítések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Elágazó tevékenység | | 3.1 | Hibaüzenet | | 3.2 | A tárgy a világban marad | | 3.3 |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Craftolás | |
| Követelmény | Megfelelő alapanyagok megléte |
| Cél | Egy tárgy létrehozása |
| Előfeltétel | Megfelelő alapanyagok megléte |
| Sikeres lefutás | Egy tárgy létrejön |
| Sikertelen lefutás | Nincs elég alapanyag |
| Elsődleges aktor | Kliens |
| Másodlagos aktor |  |
| Kiváltó esemény | A kliens megnyitja a “Craft Menu” |
| Fő lépések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Tevékenység | | 1 | Megnyílik a “Craft Menu” | | 2 | A kliens kiválasztja a készítendő tágyat | | 3 | Rákattint a “Craft” gombra | | 4 | Alapanyagok levonása az inventory-ból | | 5 | Az inventory-ba kerül a legyártott eszköz | |
| Kiegészítések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Elágazó tevékenység | | 3.1 | Hiba üzenet | | 3.2 |  | | 3.3 |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Étkezés | |
| Követelmény | Legyen élelem az inventory-ban |
| Cél | Az éhség csökkentése |
| Előfeltétel | Legyen éhes a karakter |
| Sikeres lefutás | Éhség csökkentése |
| Sikertelen lefutás | - |
| Elsődleges aktor | Kliens |
| Másodlagos aktor |  |
| Kiváltó esemény | Az étel kiválasztása az inventory-ban |
| Fő lépések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Tevékenység | | 1 | A kliens kiválasztja az elfogyasztandó ételt | | 2 | Kitörlődik az inventoy-ból | | 3 | Csökken az éhség | | 4 |  | |
| Kiegészítések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Elágazó tevékenység | | 3.1 |  | | 3.2 |  | | 3.3 |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Halál | |
| Követelmény | Az életpontok elfogynak |
| Cél | A karakter halála |
| Előfeltétel | Az életpontok elfogynak |
| Sikeres lefutás | A karakter meghal |
| Sikertelen lefutás | - |
| Elsődleges aktor | Kliens |
| Másodlagos aktor |  |
| Kiváltó esemény | Az életpontok elfogynak |
| Fő lépések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Tevékenység | | 1 | Az életpontok elfogynak | | 2 | A karakter meghal | | 3 | A karakter újraéled | | 4 |  | |
| Kiegészítések | |  |  | | --- | --- | | Lépés | Elágazó tevékenység | | 3.1 |  | | 3.2 |  | | 3.3 |  | |