

Φοιτητόπολη

Έγγραφο Περιγραφής Απαιτήσεων Λογισμικού

ΔΕΜΕΡΤΖΗΣ ΣΩΤΗΡΙΟΣ	ics20039
ΙΧΤΙΑΡΗ ΠΑΣΧΑΛΙΑ	ics20024
ΚΡΥΩΝΑΣ ΛΑΜΠΡΟΣ	ics20043
ΜΑΤΖΙΑΡΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	ics20009
ΜΠΙΤΣΑΚΟΥ ΕΝΕΡΙΚ	dai18064
ΠΡΟΚΟΠΑΚΗΣ ΝΕΣΤΟΡΑΣ ΑΝΤΩΝΙΟΣ	dai19113
ΣΙΔΗΡΟΠΟΥΛΟΥ ΒΑΣΙΛΙΚΗ	ics20076
ΣΤΑΝΗΜΕΡΟΣ ΠΙΑΝΤΕΛΕΗΜΩΝ	ics20115
ΣΤΕΡΓΙΟΠΟΥΛΟΣ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ	ics20168
ΤΟΛΙΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	dai19066

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

Πίνακας Περιεχομένων

Εισαγωγή	3
Σκοπός	3
Γενική Αποψη	3
Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφίες	3
Αναφορές	3
Επισκόπηση	3
Γενική Περιγραφή	4
Προοπτική του Προϊόντος	4
Χαρακτηριστικά Χρηστών	4
Περιορισμοί (μη – λειτουργικές απαιτήσεις)	4
Παραδοχές	4
Λειτουργικές Απαιτήσεις	5
Πεδίο Προβλήματος	5
Περιπτώσεις Χρήσης	7
Ενδεικτικές Οθόνες	15

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

1. Εισαγωγή

1.1 Σκοπός

Ο σκοπός του συγκεκριμένου εγγράφου είναι η δημιουργία ενός οδηγού, σύμφωνα με τον οποίο θα αναπτυχθεί το λογισμικό με όνομα “Φοιτητόπολη”. Αυτό περιλαμβάνει την αναλυτική καταγραφή όλων των απαιτήσεων όπως και του βασικού σχεδίου μέσω του οποίου θα αρχίσει η ανάπτυξη. Τέλος, απευθύνεται στον υπεύθυνο καθηγητή του μαθήματος Τεχνολογίας Λογισμικού κ.Αλέξανδρο Χατζηγεωργίου, στα μέλη της ομάδας της ανάπτυξης λογισμικού και σε οποιονδήποτε άλλον ενδιαφέρεται να μελετήσει περαιτέρω τη σχεδίαση του έργου.

1.2 Γενική Άποψη

Το έργο λογισμικού που θα αναπτύξουμε φέρει την ονομασία Φοιτητόπολη. Ένα παιχνίδι βασισμένο στο διάσημο επιτραπέζιο παιχνίδι Monopoly όπου ο κάθε παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός φοιτητή ο οποίος προσπαθεί να “περάσει” όσο το δυνατόν περισσότερα μαθήματα και παράλληλα να “χτίσει” τον μέγιστο δυνατό μέσο όρο. Αναμφισβήτητα, η δημιουργία ενός τέτοιου παιχνιδιού, έχει πολλά να προσφέρει στο κάθε μέλος της ομάδας μας καθώς θα βιώσουμε τις δυσκολίες που εμφανίζονται στον κύκλο ανάπτυξης λογισμικού καθώς και την ανάγκη συνεργασίας για τη βέλτιστη επικοινωνία στο πλαίσιο της ομάδας.

1.3 Ορισμοί, Ακρωνύμια και Συντομογραφίες

1.4 Αναφορές

- Adobe (2021) Adobe Photoshop (22.2) [Computer Program] Adobe
- Balsamiq Studios, LLC (2021) Balsamiq Cloud (1457) [Cloud Application] Balsamic Studios, LLC
- Canva (2021) Canva (2.0) [Cloud Application] Canva
- Google Inc (2021) Google Docs() [Cloud Application] Google Inc
- VisualParadigm (2020)Visual Paradigm Community Edition (16.2) [Computer Program] VisualParadigm
- Wondershare (2021) Filmora (9) [Computer Program] Wondershare

1.5 Επισκόπηση

2ο Κεφάλαιο : Αυτό το κεφάλαιο αποτελεί μια γενική περιγραφή του προς ανάπτυξη λογισμικού και χωρίζεται σε 4 ενότητες. Εδώ αναφέρουμε την προοπτική του προϊόντος, του χρήστες στους οποίους απευθύνεται, οι οποίοι χρειάζεται να έχουν μόνο βασικές γνώσεις Η/Υ. Ακόμα αναφέρεται και ο βασικός περιορισμός του προγράμματος δηλαδή προεγκατεστημένο περιβάλλον Java όπως και την παραδοχή ότι το παιχνίδι θα τρέχει τοπικά.

3ο Κεφάλαιο : Σε αυτό το κεφάλαιο περιγράφουμε λεπτομερώς τις προσδοκίες και τη βασική σχεδίαση του προγράμματος τόσο οπτικά όσο και λειτουργικά ώστε στη συνέχεια να βασιστούμε στο παρόν έγγραφο για την αξιολόγηση του αποτελέσματος της δουλειά μας. Όσον αφορά το πεδίο προβλήματος δημιουργήσαμε το διάγραμμα κλάσεων στο οποίο απεικονίζονται οι βασικές οντότητες του λογισμικού καθώς και οι μεταξύ τους σχέσεις. Έπειτα, περιγράφονται όλες οι ακολουθίες ενεργειών που ένας χρήστης του συστήματος πραγματοποιεί στο σύστημα για να πετύχει ένα συγκεκριμένο σκοπό, στο διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης. Στη συνέχεια, ακολουθεί λεκτική περιγραφή των περιπτώσεων χρήσης με βάση δύο πρότυπα τεκμηρίωσης ενός απλού χωρίς ιδιαίτερη δομή και ενός βηματικού στο οποίο αποτυπώνονται τόσο οι βασικές όσο και οι εναλλακτικές ροές. Τέλος, παραθέτονται οι ενδεικτικές οθόνες του συστήματος οι οποίες αποτελούν μια πρόχειρη σχεδίαση της γραφικής διασύνδεσης του συστήματος καθώς και η αναμενόμενη συμπεριφορά του υπό ανάπτυξη συστήματος λογισμικού με βάση τις ενέργειες του χρήστη.

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

2. Γενική Περιγραφή

2.1 Προοπτική του Προϊόντος

Το λογισμικό το οποίο αναπτύσσουμε αποτελεί αυτόνομο σύστημα.

2.2 Χαρακτηριστικά Χρηστών

Δεν απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις των χρηστών αρκεί η γνώση των κανόνων του παιχνιδιού.

2.3 Περιορισμοί (μη – λειτουργικές απαιτήσεις)

- Το παρόν λογισμικό τρέχει σε όλες τις μοντέρνες εκδόσεις των λειτουργικών συστημάτων Windows, Mac OS, Linux, Android και IOS.
 - Για τα λειτουργικά συστήματα Windows, Mac OS και Linux απαιτείται να είναι εγκατεστημένη στον υπολογιστή η 1.8 έκδοση της Java.
 - Για τα λειτουργικά συστήματα Android και IOS ο παραπάνω περιορισμός ισχύει μόνο για τη διαδικασία της μετάφρασης
- Ο κάθε χρήστης χρειάζεται να δημιουργήσει μοναδικό username για τη συμμετοχή στο παιχνίδι

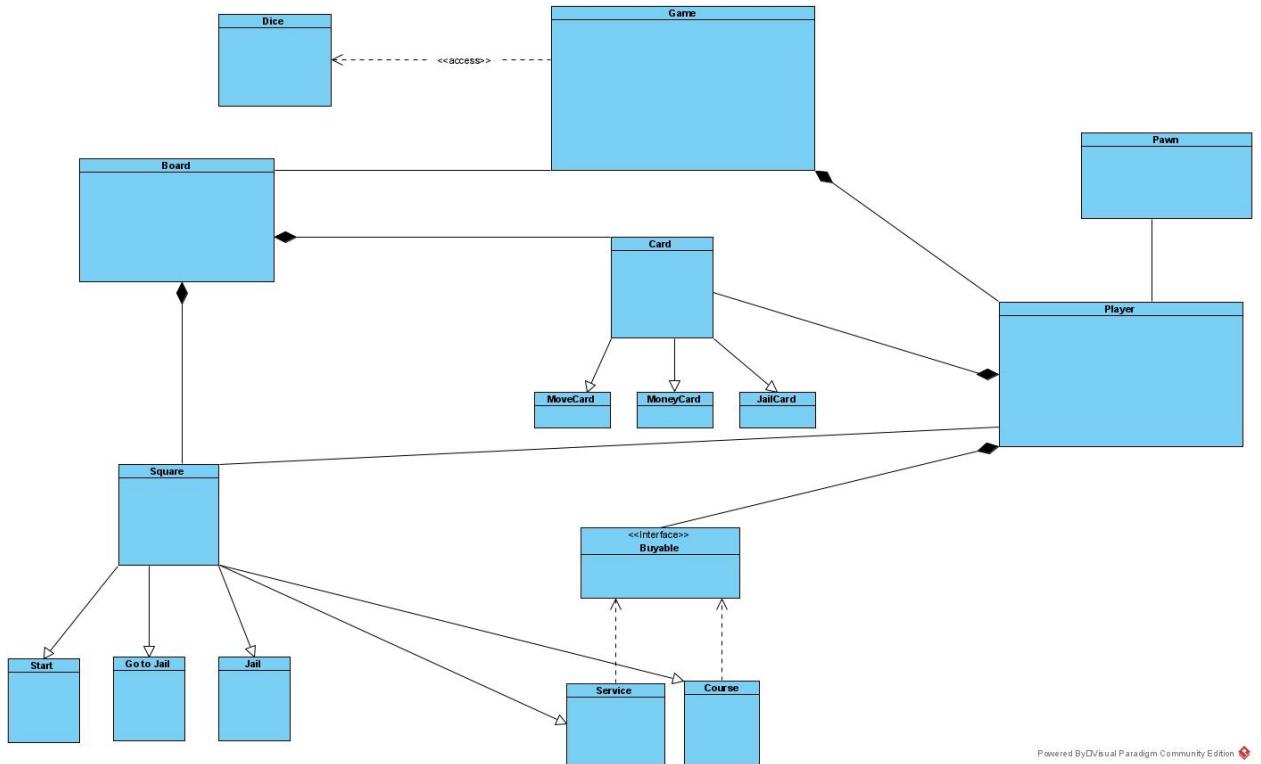
2.4 Παραδοχές

Το παιχνίδι “τρέχει” τοπικά σε έναν υπολογιστή, χωρίς τη δυνατότητα δικτύωσης και προϋποθέτει δύο τουλάχιστον έως οκτώ παικτες να παίζουν με τη σειρά τους σε αυτόν τον υπολογιστή. Επίσης, αναγκαία είναι η μη τροποποίηση των φακέλων και υποφακέλων που δημιουργούνται κατά την εκτέλεση του.

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

3. Λειτουργικές Απαιτήσεις

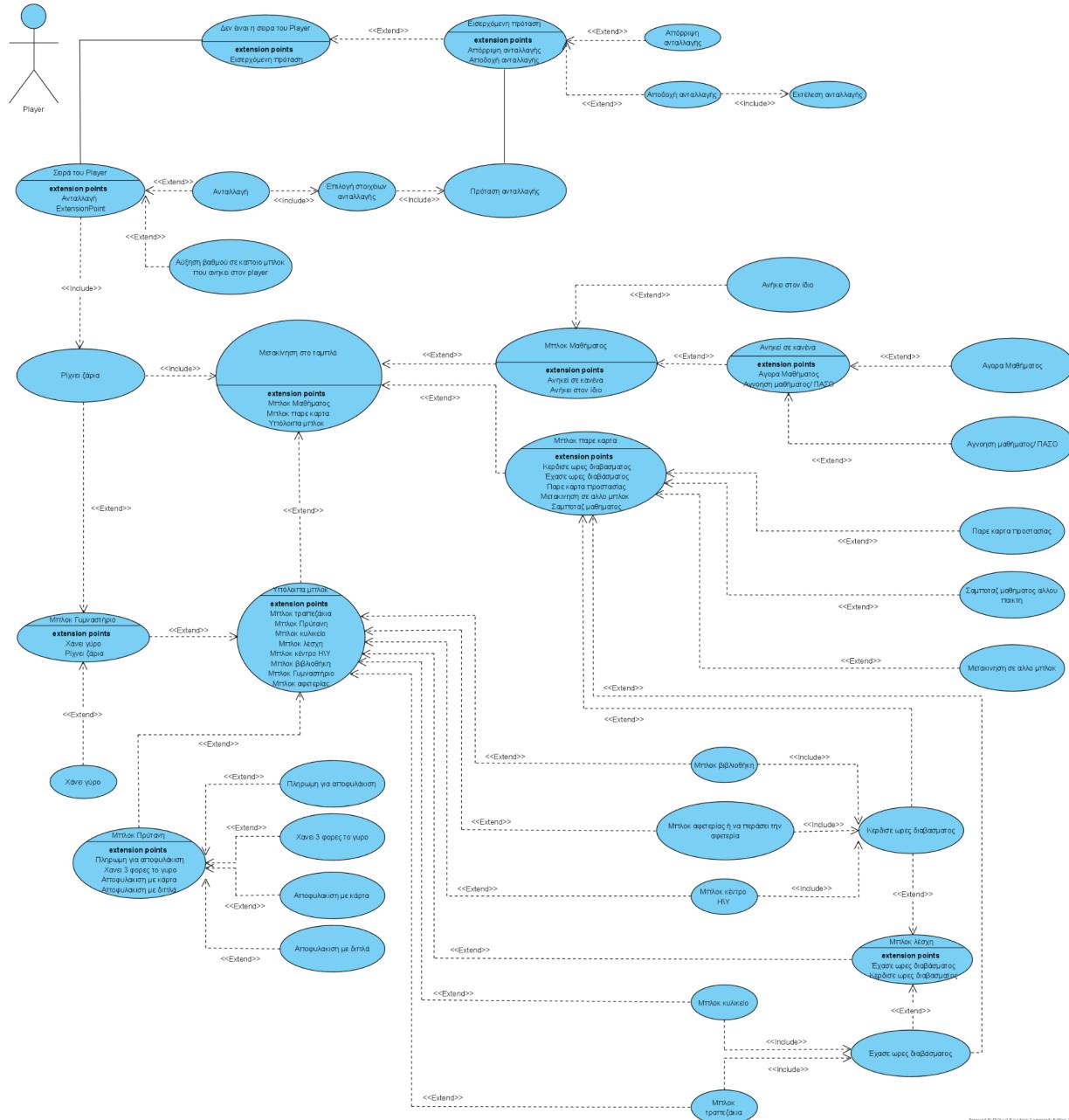
3.1 Πεδίο Προβλήματος



Powered By Visual Paradigm Community Edition

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

3.2 Μοντέλο Περιπτώσεων Χρήσης



Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

3.2 Περιπτώσεις Χρήσης

Περίπτωση Χρήσης 1 : Δημιουργία Παιχνιδιού

1ο Πρότυπο

Ο χρήστης επιλέγει στην αρχική οθόνη το πλήκτρο δημιουργία παιχνιδιού Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη δημιουργία παιχνιδιού όπου ο χρήστης επιλέγει τον αριθμό των παικτών από τις διαθέσιμες επιλογές, τον αριθμό των μονάδων παιχνιδιού από την μπάρα μονάδων παιχνιδιού, τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού και τέλος πατάει το πλήκτρο δημιουργία παιχνιδιού. Έπειτα, το σύστημα εμφανίζει την οθόνη δημιουργία παικτών, στην οποία ο κάθε παίκτης συμπληρώνει το όνομα του στη φόρμα, επιλέγει το πιόνι του από τα διαθέσιμα πιόνια και πατάει το πλήκτρο επόμενος παίκτης. Όταν συμπληρωθεί ο προηγουμένως δηλωμένος αριθμός παικτών, εμφανίζεται το πλήκτρο ας αρχίσει το παιχνίδι, το οποίο πατάει ο χρήστης και εμφανίζεται η κύρια οθόνη παιχνιδιού. Αν υπάρχουν αποθηκευμένα παιχνίδια το σύστημα εμφανίζει το κουμπί προηγούμενο παιχνίδι. Ο χρήστης πατάει το πλήκτρο προηγούμενο παιχνίδι και το σύστημα εμφανίζει την οθόνη αποθηκευμένα παιχνίδια. Ο χρήστης επιλέγει από τη λίστα των αποθηκευμένων παιχνιδιών το παιχνίδι που επιθυμεί, το σύστημα εμφανίζει το πλήκτρο επιλογή παιχνιδιού, ο χρήστης πατάει το παραπάνω πλήκτρο, το σύστημα εμφανίζει την κύρια οθόνη με την αποθηκευμένη κατάσταση του παιχνιδιού.

2ο Πρότυπο

Βασική Ροή

1. Ο χρήστης επιλέγει στην αρχική οθόνη το πλήκτρο δημιουργία παιχνιδιού
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη δημιουργία παιχνιδιού
3. Ο χρήστης επιλέγει τον αριθμό των παικτών από τις διαθέσιμες επιλογές, τον αριθμό των μονάδων παιχνιδιού από την μπάρα μονάδων παιχνιδιού, τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού και τέλος πατάει το πλήκτρο δημιουργία παιχνιδιού
4. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη δημιουργία παικτών
5. Ο κάθε παίκτης συμπληρώνει το όνομα του στη φόρμα, επιλέγει το πιόνι του από τα διαθέσιμα πιόνια και πατάει το πλήκτρο επόμενος παίκτης
6. Το σύστημα εμφανίζει το πλήκτρο ας αρχίσει το παιχνίδι
7. Ο χρήστης πατάει το πλήκτρο ας αρχίσει το παιχνίδι
8. Το σύστημα εμφανίζει την κύρια οθόνη παιχνιδιού

Εναλλακτική Ροή 1

- 1.a.1 Το σύστημα εμφανίζει το κουμπί προηγούμενο παιχνίδι
- 1.a.2 Ο χρήστης πατάει το πλήκτρο προηγούμενο παιχνίδι
- 1.a.3 Το σύστημα εμφανίζει το πλήκτρο επιλογή παιχνιδιού
- 1.a.4 Ο χρήστης πατάει το παραπάνω πλήκτρο
- 1.a.5 Το σύστημα εμφανίζει την κύρια οθόνη με την αποθηκευμένη κατάσταση του παιχνιδιού

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

Περίπτωση Χρήσης 2 : Κύρια Οθόνη Παιχνιδιού

1ο Πρότυπο

Το σύστημα επιλέγει τυχαία τη σειρά του πρώτου παίκτη και εμφανίζει το πλήκτρο ρίζε τα ζάρια. Ο παίκτης πατάει το παραπάνω πλήκτρο και το σύστημα εμφανίζει το πιόνι του παίκτη στο κατάλληλο κουτί με βάση τη ζαριά. Το σύστημα υπολογίζει αν επιτρέπεται η ανταλλαγή και εμφανίζει το πλήκτρο ανταλλαγής. Αν το κουτάκι στο οποίο βρίσκεται το πιόνι του παίκτη είναι μάθημα τότε το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο πληροφορίες μαθήματος. Αν το κουτάκι είναι τοποθεσία, τότε το σύστημα εκπληρώνει την αντίστοιχη ενέργεια που περιγράφει η τοποθεσία. Αν το κουτάκι είναι κάρτα, τότε το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο Εμφάνιση Κάρτας. Αν ο παίκτης πατήσει το πλήκτρο ανταλλαγής, το σύστημα εμφανίζει το εσωτερικό παράθυρο ανταλλαγής. Αν ο παίκτης πατήσει το κουμπί esc, το σύστημα εμφανίζει το εσωτερικό παράθυρο παύσης. Αν το σύστημα υπολογίζει ότι κάποιος παίκτης έχει νικήσει, το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο νίκης, ενώ όταν υπολογίζει ότι κάποιος παίκτης έχει χάσει το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο ήττας.

2ο Πρότυπο

Βασική Ροή

- Το σύστημα επιλέγει τυχαία τη σειρά του πρώτου παίκτη και εμφανίζει το πλήκτρο ρίζε τα ζάρια
- Ο παίκτης πατάει το πλήκτρο ρίζε τα ζάρια
- Το σύστημα εμφανίζει το πιόνι του παίκτη στο κατάλληλο κουτί με βάση τη ζαριά
- Το σύστημα υπολογίζει αν επιτρέπεται η ανταλλαγή και εμφανίζει το πλήκτρο ανταλλαγής

Εναλλακτική Ροή 1

- Το σύστημα εμφανίζει το εσωτερικό παράθυρο πληροφορίες μαθήματος
- Το σύστημα εκπληρώνει την αντίστοιχη ενέργεια που περιγράφει η τοποθεσία
- Το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο Εμφάνιση Μυστικής Κάρτας
- Το σύστημα εμφανίζει το εσωτερικό παράθυρο ανταλλαγής
- Το σύστημα εμφανίζει το εσωτερικό παράθυρο παύσης
- Το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο νίκης
- Το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο ήττας

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

Περίπτωση Χρήσης 3 : Οθόνη Πληροφορίες Μαθήματος

1ο Πρότυπο

Το σύστημα εμφανίζει το όνομα του μαθήματος, το εξάμηνο, τους διδάσκοντες όπως και μία σύντομη περιγραφή του μαθήματος. Αν αυτό το μάθημα ανήκει σε άλλον παίκτη τότε η μόνη επιλογή του χρήστη είναι η επιστροφή. Αν το μάθημα δεν ανήκει σε κανέναν παίκτη τότε δίνεται επιπρόσθετα και η επιλογή αγοράς. Αν ο χρήστης επιλέξει την αγορά τότε αφαιρούνται οι μονάδες και το μάθημα περνάει στην ιδιοκτησία του χρήστη. Άλλιώς αν το μάθημα ανήκει ήδη στον παίκτη τότε το σύστημα εμφανίζει και την επιλογή αναβάθμισης. Αν ο χρήστης επιλέξει την αναβάθμιση τότε μετά την αφαίρεση των αντίστοιχων μονάδων αυξάνεται ο βαθμός του μαθήματος κατά ένα. Άλλιώς σε οποιαδήποτε περίπτωση αν ο χρήστης επιλέξει το κουμπί της επιστροφής επιστρέφει στο ταμπλό του παιχνιδιού

2ο Πρότυπο

Βασική Ροή

1. Το σύστημα εμφανίζει το κουμπί αγοράς
2. Ο παίκτης πατάει το πλήκτρο αγορά
3. Πραγματοποιείται η συναλλαγή και αποτυπώνονται οι αλλαγές στην οθόνη

Εναλλακτική Ροή 1

- 1.a.1 Το σύστημα εμφανίζει το κουμπί αναβάθμισης
- 1.a.2 Πραγματοποιείται η συναλλαγή και αποτυπώνονται οι αλλαγές στην οθόνη
- 1.b.1 Ο παίκτης πατάει το κουμπί επιστροφής
- 1.b.2 Το σύστημα επιστρέφει στο κύριο ταμπλό

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

Περίπτωση Χρήσης 4 : Οθόνη Ανταλλαγής

1ο Πρότυπο

Το σύστημα εμφανίζει σε δύο λίστες όλα τα υπάρχοντα των δύο χρηστών που πραγματοποιούν την ανταλλαγή, αριστερά του τρέχον χρήστη και δεξιά του παίκτη-παραλήπτη της προσφοράς. Ο χρήστης κάνει κλικ στα στοιχεία των δύο λιστών, αυτά αποτελούν τα υπάρχοντα που δίνει το κάθε μέρος της ανταλλαγής και αποτυπώνονται στις δύο λίστες πάνω από τις λίστες επιλογής. Έπειτα ο χρήστης πιέζει το κουμπί αποστολή και η προσφορά μεταφέρεται στον παραλήπτη και το σύστημα του εμφανίζει την ίδια οθόνη μόνο με τις λίστες ανταλλαγής καθώς και δύο κουμπιά για αποδοχή και απόρριψη. Αν ο χρήστης επιλέξει την αποδοχή τότε το σύστημα κλείνει το παράθυρο ανταλλαγής, ενημερώνει το ταμπλό του παιχνιδιού και εμφανίζει την κύρια οθόνη παιχνιδιού. Αν ο χρήστης επιλέξει την απόρριψη της προσφοράς ή την ακύρωση τότε η οθόνη επιστρέφει στο κύριο παιχνίδι και δεν υπάρχουν αλλαγές.

2ο Πρότυπο

Βασική Ροή

- Το σύστημα εμφανίζει σε δύο λίστες όλα τα υπάρχοντα των δύο χρηστών που πραγματοποιούν την ανταλλαγή, αριστερά του τρέχον χρήστη και δεξιά του παίκτη-παραλήπτη της προσφοράς
- Ο χρήστης κάνει κλικ στα στοιχεία των δύο λιστών, αυτά αποτελούν τα υπάρχοντα που δίνει το κάθε μέρος της ανταλλαγής και αποτυπώνονται στις δύο λίστες πάνω από τις λίστες επιλογής
- Ο χρήστης πιέζει το κουμπί αποστολή και η προσφορά μεταφέρεται στον παραλήπτη
- Το σύστημα του εμφανίζει την ίδια οθόνη μόνο με τις λίστες ανταλλαγής καθώς και δύο κουμπιά για αποδοχή και απόρριψη
- Ο χρήστης πιέζει το κουμπί αποδοχής
- Το σύστημα πραγματοποιεί τη συναλλαγή και επιστρέφει στην οθόνη παιχνιδιού.

Εναλλακτική Ροή 1

- Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί ακύρωσης ή απόρριψης.
- Το σύστημα επιστρέφει στο κύριο ταμπλό

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

Περίπτωση Χρήσης 5: Οθόνη Εμφάνισης Κάρτας

1ο Πρότυπο

Το σύστημα εμφανίζει το μήνυμα της κάρτας και ένα κουμπί οκ που επιστρέφει τον χρήστη στο κύριο ταμπλό και μετά εκτελεί την ενέργεια της κάρτας

2ο Πρότυπο

Βασική Ροή

1. Ο χρήστης διαβάζει το μήνυμα
2. Ο χρήστης πατάει το κουμπί οκ
3. Η κάρτα κλείνει και εκτελείται η ενέργεια της

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

Περίπτωση Χρήσης 6: Οθόνη Παύση Παιχνιδιού

1ο Πρότυπο

Το σύστημα εμφανίζει τρία κουμπιά επιλογών στο χρήστη, αυτές της συνέχειας, της αποθήκευσης και της εξόδου. Ο χρήστης επιλέγει τη συνέχεια, το σύστημα εξαφανίζει το παράθυρο παύσης παιχνιδιού και εμφανίζει την κύρια οθόνη παιχνιδιού. Αν ο χρήστης επιλέξει την αποθήκευση τότε το σύστημα γράφει την παρούσα κατάσταση του παιχνιδιού σε ένα αρχείο. Τέλος, αν ο χρήστης επιλέξει την έξοδο τότε το σύστημα κλείνει την οθόνη παιχνιδιού και επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

2ο Πρότυπο

Βασική Ροή

1. Το σύστημα εμφανίζει τρία κουμπιά επιλογών στο χρήστη, αυτές της συνέχειας, της αποθήκευσης και της εξόδου
2. Ο χρήστης επιλέγει τη συνέχεια
3. Το σύστημα εξαφανίζει το παράθυρο παύσης παιχνιδιού και εμφανίζει την κύρια οθόνη παιχνιδιού

Εναλλακτική Ροή 1

- 2.α.1 Ο χρήστης επιλέγει την αποθήκευση
- 2.α.2 Το σύστημα γράφει την παρούσα κατάσταση του παιχνιδιού σε ένα αρχείο
- 2.β.1 Ο χρήστης επιλέξει την έξοδο
- 2.β.2 Το σύστημα κλείνει την οθόνη παιχνιδιού και επιστρέφει στην αρχική οθόνη.

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

Περίπτωση Χρήσης 7: Οθόνη Ήττας

1ο Πρότυπο

Το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο στην κύρια οθόνη παιχνιδιού. Ο χρήστης πατάει το πλήκτρο έξοδος και το σύστημα ενημερώνει την κύρια οθόνη παιχνιδιού και την εμφανίζει

2ο Πρότυπο

Βασική Ροή

1. Το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο στην κύρια οθόνη παιχνιδιού
2. Ο χρήστης πατάει το πλήκτρο έξοδος
3. Το σύστημα ενημερώνει την κύρια οθόνη παιχνιδιού και την εμφανίζει

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021

Περίπτωση Χρήσης 8: Οθόνη Νίκης

1ο Πρότυπο

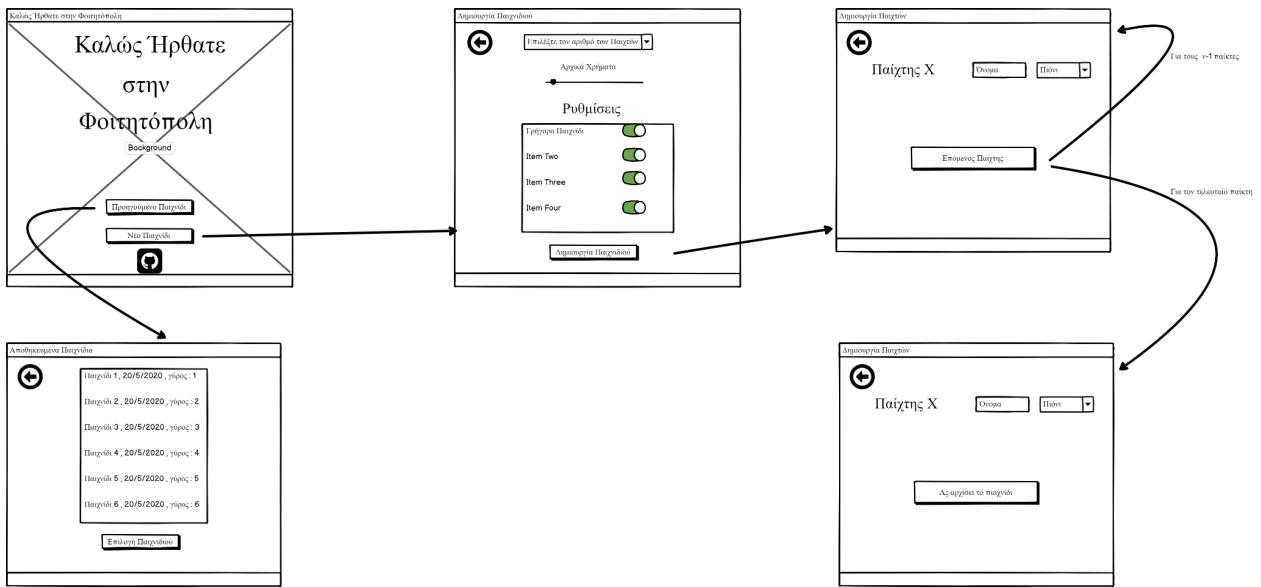
Το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο στην κύρια οθόνη παιχνιδιού. Ο χρήστης πατάει το πλήκτρο έξοδος και το σύστημα κλείνει την κύρια οθόνη παιχνιδιού και εμφανίζει την αρχική οθόνη.

2ο Πρότυπο

Βασική Ροή

1. Το σύστημα εμφανίζει εσωτερικό παράθυρο στην κύρια οθόνη παιχνιδιού
2. Ο χρήστης πατάει το πλήκτρο έξοδος
3. Το σύστημα κλείνει την κύρια οθόνη παιχνιδιού και εμφανίζει την αρχική οθόνη

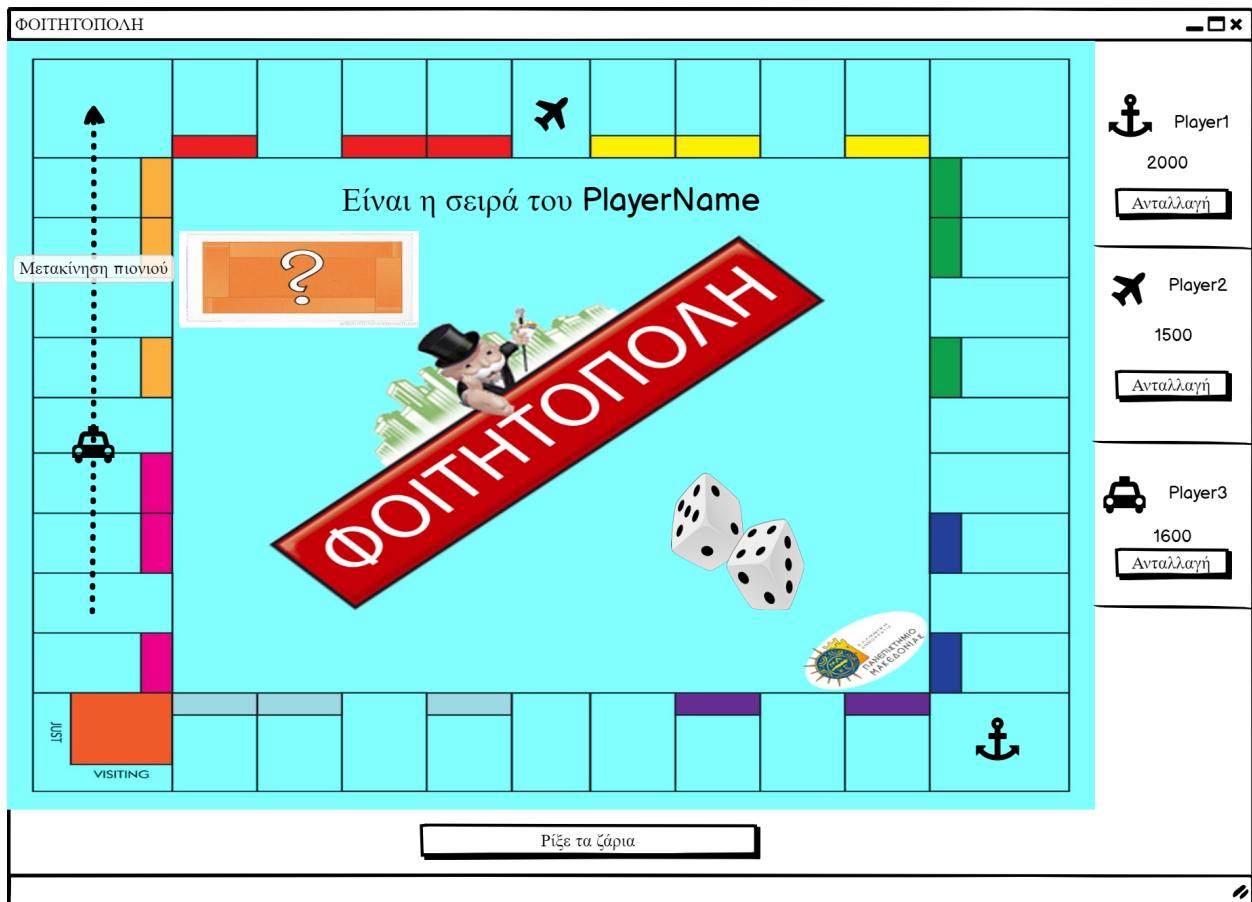
3.3 Ενδεικτικές Οθόνες



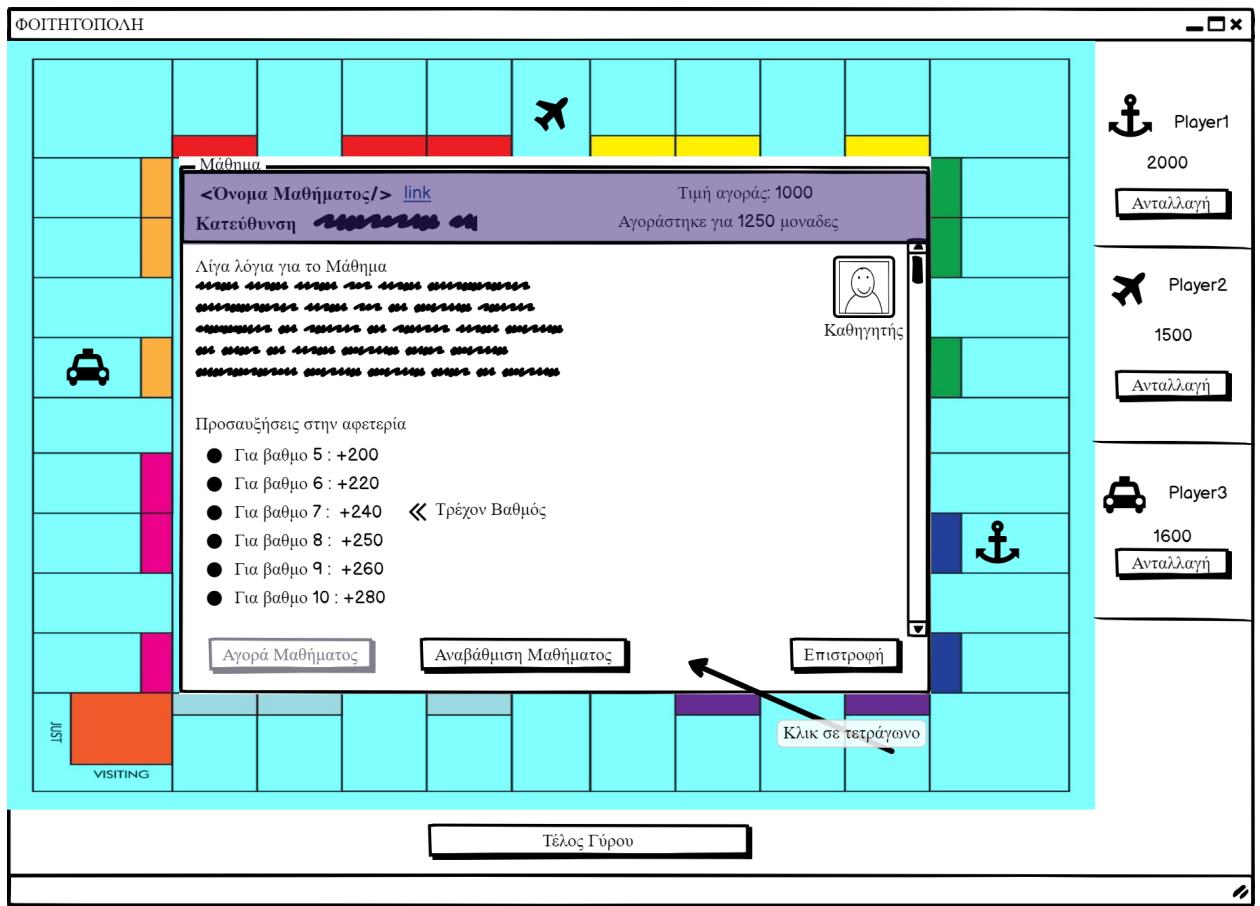
Συγγραφέας: βλ. σελ. 1	Κωδικός: M15
Έγκριση:	Ημερομηνία: 04-04-2021



© 2021 Omada 15. All rights reserved



© 2021 Omada 15. All rights reserved

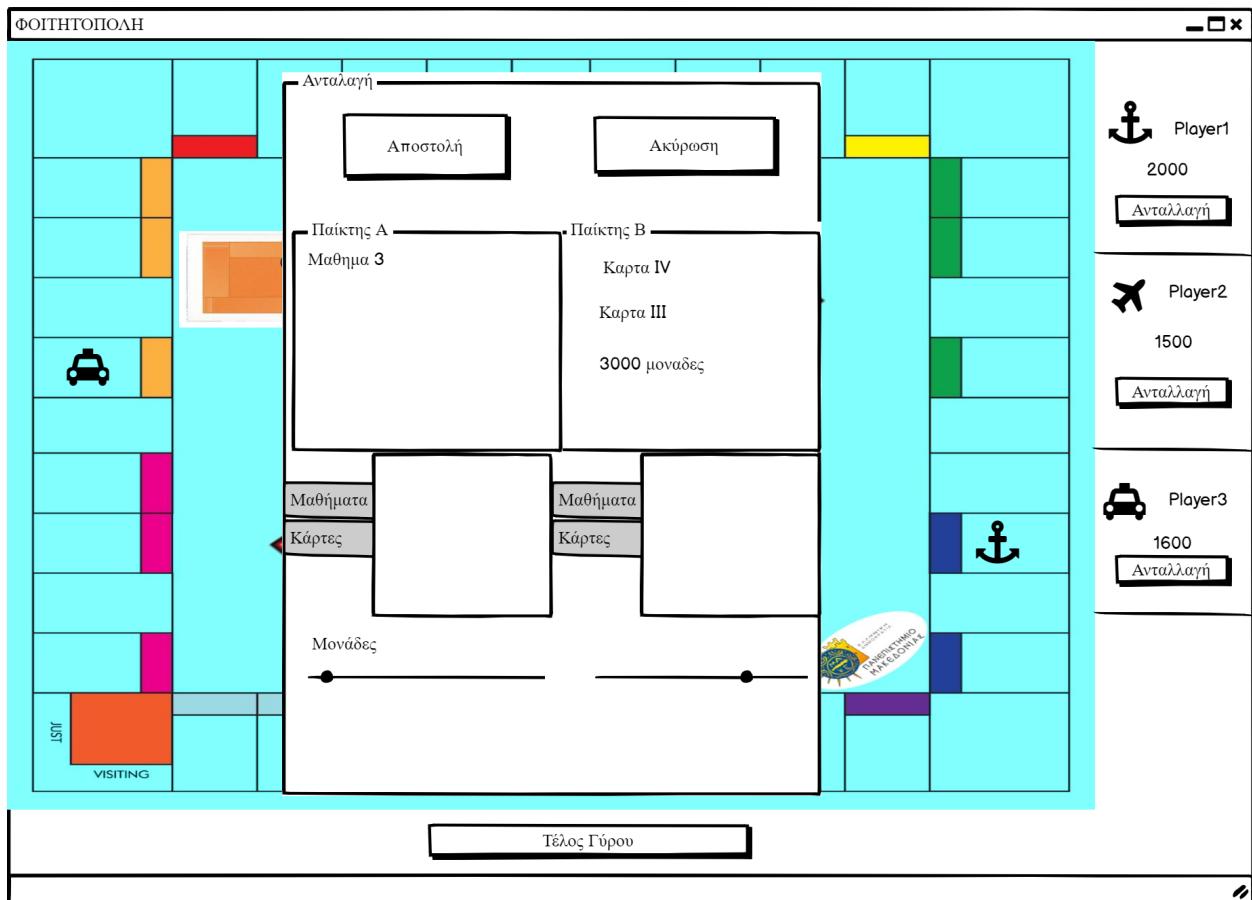


Συγγραφέας: βλ. σελ. 1

Κωδικός: M15

Έγκριση:

Ημερομηνία: 04-04-2021



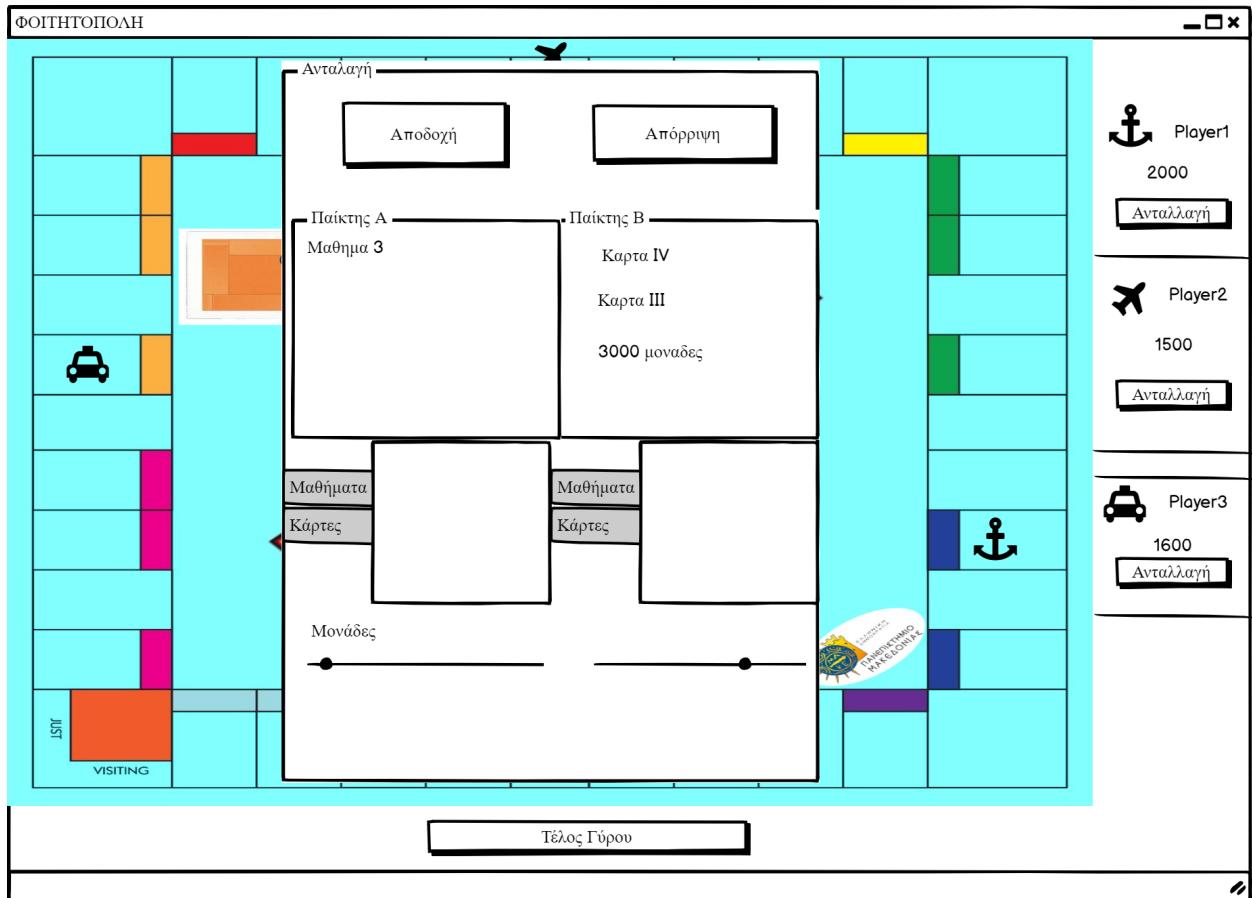
© 2021 Omada 15. All rights reserved

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1

Κωδικός: M15

Έγκριση:

Ημερομηνία: 04-04-2021



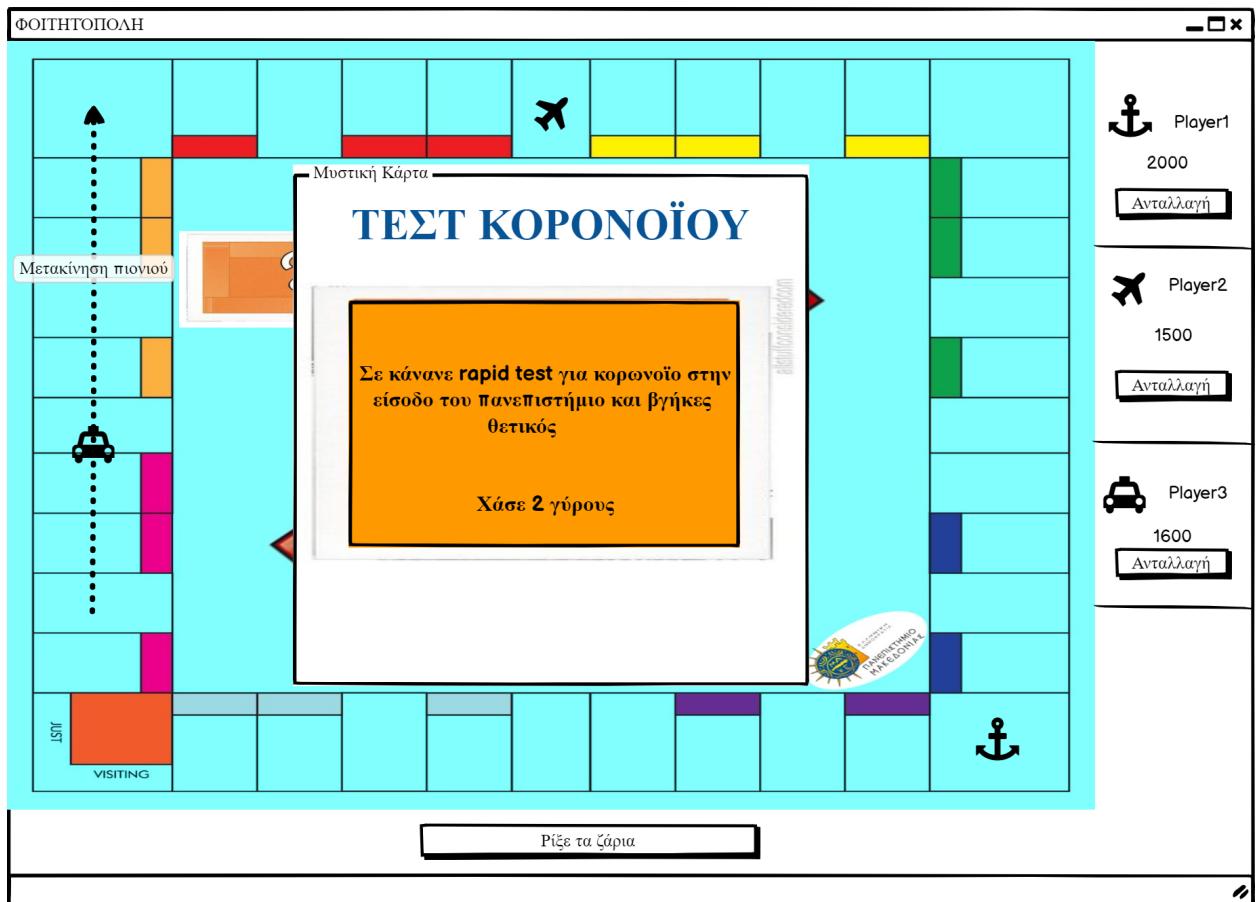
© 2021 Omada 15. All rights reserved

Συγγραφέας: βλ. σελ. 1

Κωδικός: M15

Έγκριση:

Ημερομηνία: 04-04-2021

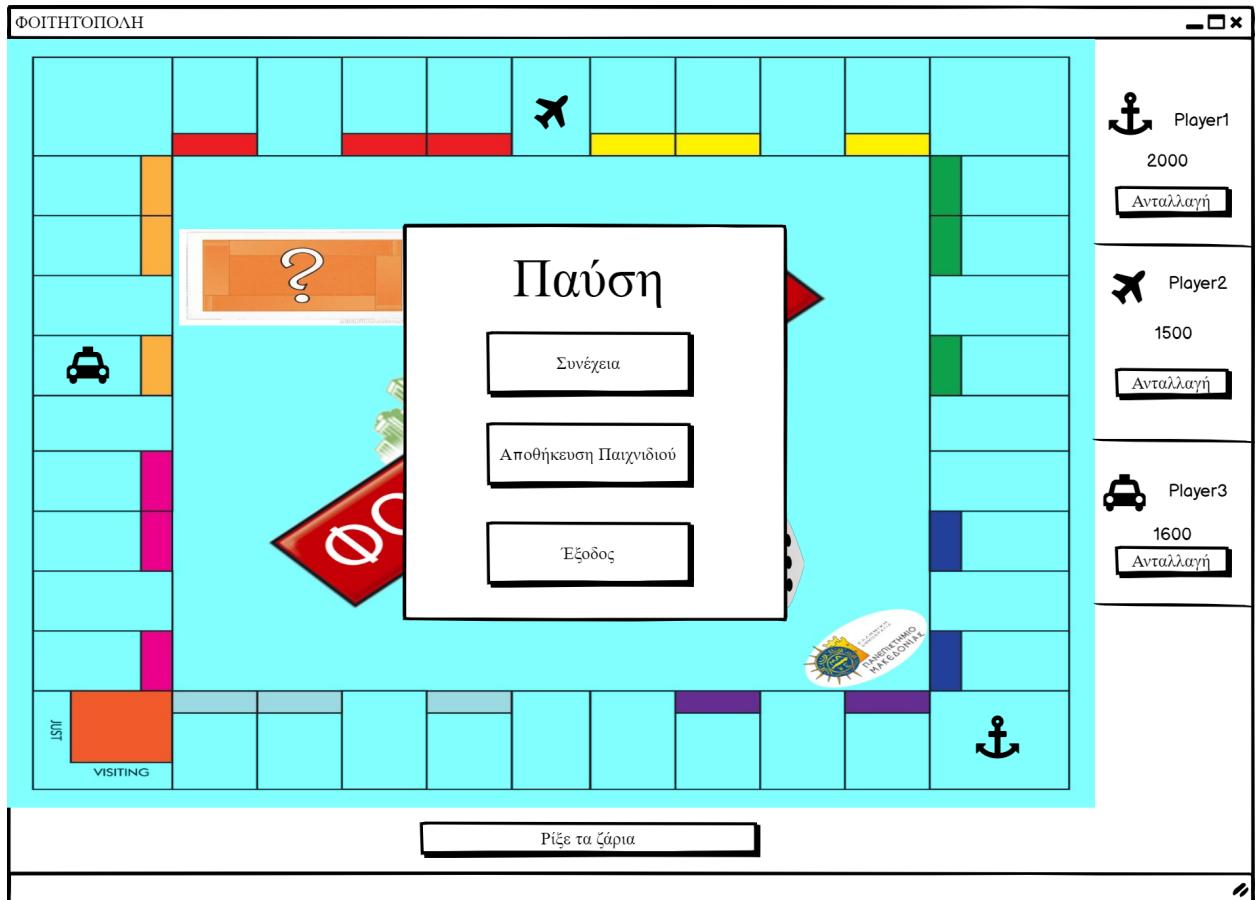


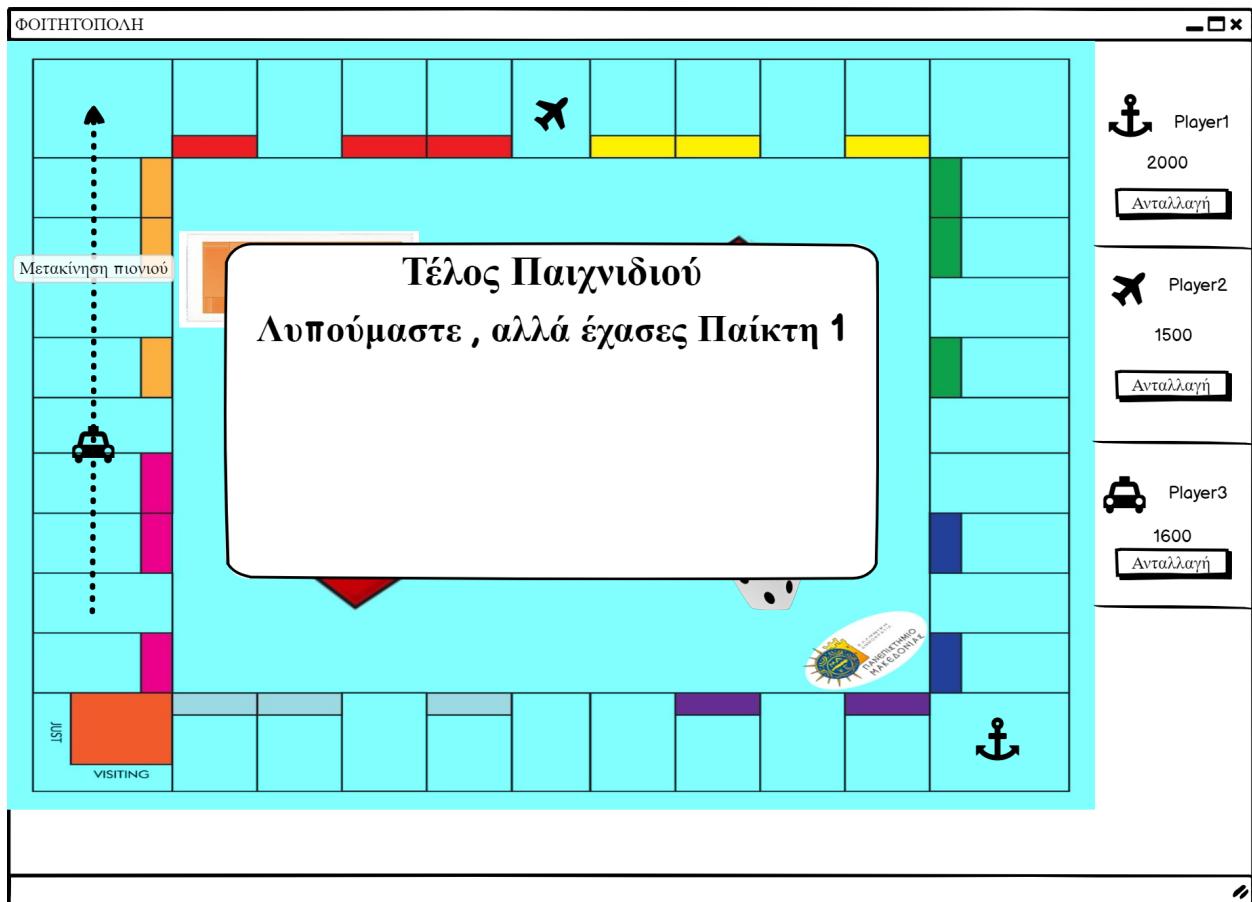
Συγγραφέας: βλ. σελ. 1

Κωδικός: M15

Έγκριση:

Ημερομηνία: 04-04-2021





Συγγραφέας: βλ. σελ. 1

Κωδικός: M15

Έγκριση:

Ημερομηνία: 04-04-2021



© 2021 Omada 15. All rights reserved