

## Use Cases v0.1

“Quiz-me”



**quiz-me**

**Ευθυμιάδης Φίλιππος AM: 1067529**

**Κότσαρη Γεωργία AM: 1067518**

**Λέπουρη Ευαγγελία AM: 1070948**

**Μηχανετζή Ελευθερία Λητώ AM: 1067438**

# Use Cases

## “Shop”

Περιγραφή: Ο παίκτης μπορεί να αγοράσει νομίσματα, ζωές, εισιτήρια, σωστές απαντήσεις, να αφαιρέσει τις διαφημίσεις και να επιλέξει ανάμεσα σε 3 πακέτα βοήθειών (starter pack, adept pack & master pack).

### Βασική Ροή

1. Ο παίκτης εισέρχεται στο shop
2. Ο παίκτης επιλέγει να αγοράσει νομίσματα
3. Ο παίκτης επιλέγει το ποσό των coins που θέλει να αγοράσει
4. Το σύστημα δέχεται το αίτημα αγοράς και εμφανίζει μήνυμα στον παίκτη
5. Ο παίκτης εισάγει τα στοιχεία του και πατάει “πληρωμή”
6. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία πληρωμής
7. Το ποσό πληρωμής αποστέλεται στον admin
8. Η μεταφορά ολοκληρώνεται και τα νομίσματα εισάγονται στον λογαριασμό του παίκτη
9. Το σύστημα αποθηκεύει τα νομίσματα στη βάση δεδομένων του παίκτη

### Εναλλακτική Ροή 1

2. α.1 Ο παίκτης επιλέγει να αγοράσει ζωές
- 2.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής (Αντίστοιχα για ζωές)

### Εναλλακτική Ροή 2

- 2.β.1 Ο παίκτης επιλέγει να αγοράσει εισιτήρια
- 2.β.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής (Αντίστοιχα για εισιτήρια)

### Εναλλακτική Ροή 3

- 2.γ.1 Ο παίκτης επιλέγει να αγοράσει σωστές απαντήσεις
- 2.γ.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής (Αντίστοιχα για σωστές απαντήσεις)

### Εναλλακτική Ροή 4

- 2.δ.1 Ο παίκτης επιλέγει να αφαιρέσει τις διαφημίσεις ή να αγοράσει κάποιο πακέτο
- 2.δ.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής (Αντίστοιχα για διαφημίσεις ή κάποιο πακέτο)

### Εναλλακτική Ροή 5

- 6.α.1 Τα στοιχεία του παίκτη είναι λανθασμένα
- 6.α.2 Η μεταφορά ακυρώνεται
- 6.α.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους στον παίκτη
- 6.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 1 της βασικής ροής

## “Manage Question”

Περιγραφή: Ο διαχειριστής του συστήματος επιλέγει να προσθέσει, αλλάξει ή διαγράψει κάποια ερώτηση στη βάση του παιχνιδιού.

### Βασική Ροή

1. Ο διαχειριστής εισέρχεται στη βάση του συστήματος
2. Ο διαχειριστής επιλέγει να εισάγει ερώτηση
3. Το σύστημα ζητάει τη νέα ερώτηση
4. Ο διαχειριστής πληκτρολογεί την νέα ερώτηση
5. Το σύστημα ελέγχει εάν υπάρχει ήδη η ερώτηση στο σύστημα
6. Το σύστημα ζητάει τις 4 πιθανές απαντήσεις
7. Ο διαχειριστής προσθέτει τις πιθανές απαντήσεις και αποθηκεύει την ερώτηση
8. Το σύστημα ελέγχει εάν υπάρχουν 4 πιθανές απαντήσεις
9. Το σύστημα ανανεώνει τα δεδομένα της βάσης
10. Ο διαχειριστής εξέρχεται από το σύστημα

### **Εναλλακτική Ροή 1**

2. α.1 Ο διαχειριστής επιλέγει να επεξεργαστεί κάποια ερώτηση
- 2.α.2 Το σύστημα εμφανίζει την ερώτηση
- 2.α.3 Ο διαχειριστής επεξεργάζεται την ερώτηση ή τις πιθανές απαντήσεις
- 2.α.4 Το σύστημα ελέγχει πως δεν υπάρχει ήδη η ερώτηση στο σύστημα και ότι οι πιθανές απαντήσεις είναι 4
- 2.α.5 Το σύστημα ανανεώνει τα δεδομένα της βάσης
- 2.α.6 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 8 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 2**

- 2.α.4.α Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους εάν η ερώτηση υπάρχει ήδη ή εάν οι πιθανές απαντήσεις δεν είναι 4
- 2.α.4.β Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2.α.5 της εναλλακτικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 3**

- 2.β.1 Ο διαχειριστής επιλέγει να διαγράψει κάποια ερώτηση
- 2.β.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης
- 2.β.3 Ο διαχειριστής επιβεβαιώνει τη διαγραφή
- 2.β.4 Το σύστημα ανανεώνει τη βάση
- 2.β.5 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 8 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 4**

- 2.β.3.α Ο διαχειριστής πατάει ακύρωση της διαγραφής
- 2.β.3.β Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 8 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 5**

- 5.α.1 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους εάν η ερώτηση υπάρχει ήδη στη βάση
- 5.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 6**

- 8.α.1 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους εάν οι πιθανές απαντήσεις δεν είναι 4
- 8.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 6 της βασικής ροής

### **“Party Mode”**

Περιγραφή: Ο παίκτης επιλέγει να εισέλθει σε κάποιο δωμάτιο (είτε με κωδικό είτε να δημιουργήσει) για να παίξει με φίλους του με σκοπό να απαντήσει σωστά στις ερωτήσεις του quiz αλλά και να ξεγελάσει τους αντιπάλους του με τις απαντήσεις του.

## **Βασική Ροή**

1. Ο παίκτης επιλέγει να παίζει στο Party Mode
2. Το σύστημα εμφανίζει τις επιλογές “Join Room” και “Create new Room”
3. Ο παίκτης επιλέγει να δημιουργήσει νέο δωμάτιο
4. Το σύστημα εμφανίζει τον μοναδικό κωδικό του παιχνιδιού
5. Ο παίκτης προσκαλεί κάποιο φίλο του με τον μυστικό κωδικό για να συμμετέχει στο παιχνίδι
6. Ο παίκτης που δημιουργεί το παιχνίδι επιλέγει το πλήθος των γύρων του παιχνιδιού (5,7 ή 10 γύροι)
7. Μόλις μπουν όλοι οι παίκτες (2-3) το παιχνίδι μπορεί να αρχίσει
8. Το σύστημα εμφανίζει μία τυχαία ερώτηση καθώς και έναν κενό χώρο στον οποίο ο παίκτης μπορεί να γράψει
9. Ο παίκτης γράφει στον κενό χώρο την απάντησή του με στόχο να μπερδέψει τους αντιπάλους του
10. Το σύστημα συλλέγει και αποθηκεύει προσωρινά τις απαντήσεις κάθε παίκτη
11. Το σύστημα μόλις συλλέξει όλες τις απαντήσεις τις εμφανίζει με τυχαία σειρά κάτω από την ερώτηση
12. Οι παίκτες επιλέγουν την απάντηση που θεωρούν σωστή
13. Το σύστημα ελέγχει αν η απάντηση που έδωσε ο κάθε παίκτης είναι σωστή και εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση
14. Στο τέλος κάθε γύρου το σύστημα εμφανίζει τα στατιστικά κάθε παίκτη καθώς και την κατάταξη των παικτών
15. Στους επιλεγμένους γύρους τελειώνει το παιχνίδι και το σύστημα εμφανίζει τον νικητή του παιχνιδιού
16. Ο κάθε παίκτης μπορεί να κοινοποιήσει το σκορ του σε άλλες πλατφόρμες
17. Ο παίκτης επιλέγει έξοδο και επιστρέφει στο αρχικό Menu

## **Εναλλακτική Ροή 1**

3. α.1 Ο παίκτης επιλέγει να συνδεθεί σε προϋπάρχον δωμάτιο
- 3.α.2 Ο παίκτης εισάγει τον μυστικό κωδικό
- 3.α.3 Το σύστημα εισάγει τον παίκτη στο δωμάτιο
- 3.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 8 της βασικής ροής

## **Εναλλακτική Ροή 2**

- 12.α.1 Ο διαθέσιμος χρόνος κάποιου παίκτη (20sec) τελειώνει
- 12.α.2 Το σύστημα εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση
- 12.α.3 Το σύστημα εμφανίζει τα στατιστικά στοιχεία χωρίς να πάρει πόντο ο παίκτης
- 12.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 15 της βασικής ροής

## **Εναλλακτική Ροή 3**

- 13.α.1 Ο παίκτης δίνει λανθασμένη απάντηση
- 13.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “Username Fooled you!” με το avatar του παίκτη που έγραψε την απάντηση
- 13.α.3 Το σύστημα εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση ενώ με κόκκινο τη λανθασμένη καθώς και το avatar του παίκτη που την έγραψε
- 13.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 15 της βασικής ροής. (Ο παίκτης δεν παίρνει πόντο αλλά ο παίκτης που τον μπερδέψε παίρνει 2 πόντους)

## **Εναλλακτική Ροή 4**

- 14.α Ο παίκτης επιλέγει “Play Again” και εισέρχεται ξανά στο δωμάτιο

14.β Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 8 της βασικής ροής

### **“Survival Mode”**

Περιγραφή: Ο παίκτης ανταγωνίζεται άλλους παίκτες του παιχνιδιού με στόχο να απαντήσει όσες περισσότερες ερωτήσεις μπορεί και να μείνει ως τελευταίος επιζών. Ανάλογα με τη θέση που καταλαμβάνει στο παιχνίδι, κερδίζει και τους αντίστοιχους πόντους. Μια φορά την ημέρα υπάρχει ημερήσια κατάταξη ανάμεσα στους παίκτες και οι 3 με τους περισσότερους πόντους κερδίζουν δώρα. Κάθε παίκτης έχει συνολικά 4 attempts τα οποία εάν χρησιμοποιηθούν επαναπροστίθενται μέσα σε μία ώρα.

### **Βασική Ροή**

1. Ο παίκτης επιλέγει το Survival Mode και επιλέγει να παίξει
2. Το σύστημα εισάγει τον παίκτη σε ένα δωμάτιο χωρητικότητας 10 παικτών συνολικά
3. Μόλις μαζευτούν 10 παίκτες, το σύστημα κλειδώνει το δωμάτιο και το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει
4. Το σύστημα εμφανίζει τυχαία μια ερώτηση
5. Οι παίκτες επιλέγουν την ερώτηση που θεωρούν σωστή
6. Το σύστημα ελέγχει εάν η απάντηση που έδωσε ο κάθε παίκτης είναι σωστή και εμφανίζει με πράσινο τη σωστή απάντηση
7. Το σύστημα εμφανίζει τους εναπομείναντες παίκτες
8. Όταν μείνει μόνο ένας παίκτης το σύστημα εμφανίζει τη θέση στην οποία τερμάτισε
9. Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη πόντους ανάλογα με τις σωστές απαντήσεις που έχει δώσει
10. Ο χρήστης επιλέγει “CLAIM” για να συλλέξει τους πόντους που κέρδισε
11. Το σύστημα εμφανίζει την ημερήσια κατάταξη του παίκτη
12. Ο χρόνος διεξαγωγής της ημερήσιας κατάταξης δεν έχει λήξει και ο παίκτης δεν μπορεί να συλλέξει τα δώρα του
13. Ο παίκτης επιλέγει έξοδο και επιστρέφει στο αρχικό Menu

### **Εναλλακτική Ροή 1**

- 5.α.1 Ο διαθέσιμος χρόνος (15s) κάποιου παίκτη τελειώνει
- 5.α.2 Το σύστημα εμφανίζει με πράσινο τη σωστή απάντηση
- 5.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 6.α.2 της εναλλακτικής ροής 4

### **Εναλλακτική Ροή 2**

- 5.β.1 Ο παίκτης δε γνωρίζει τη σωστή απάντηση και επιλέγει να χρησιμοποιήσει τις διαθέσιμες σωστές απαντήσεις του
- 5.β.2 Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη τη σωστή απάντηση
- 5.β.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 3**

- 5.β.2.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει σωστές απαντήσεις
- 5.β.2.α.2 Το σύστημα ακυρώνει το αίτημα του χρήστη
- 5.β.2.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 6.α.2 της εναλλακτικής ροής 4

### **Εναλλακτική Ροή 4**

- 6α.1. Η απάντηση του παίκτη είναι λανθασμένη

- 6.α.2. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα “You lost!”  
6.α.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 14 της βασικής ροής

#### **Εναλλακτική Ροή 5**

- 12.α.4.α.1 Ο χρόνος διεξαγωγής της ημερήσιας κατάταξης έχει λήξει  
12.α.4.α.2 Ο παίκτης επιλέγει να συλλέξει τα δώρα του  
12.α.4.α.3 Το σύστημα αποθηκεύει τα δώρα στον λογαριασμό του παίκτη  
12.α.4.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 13 της βασικής ροής

#### **Εναλλακτική Ροή 6**

- 14.α.1 Ο παίκτης επιλέγει “Play Again”  
14.α.2 Το σύστημα τον εισάγει σε νέο δωμάτιο  
14.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής

#### **Εναλλακτική Ροή 7**

- 10.α.2.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει άλλες προσπάθειες  
10.α.2.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους μέχρι να ανανεωθούν οι προσπάθειες του παίκτη  
10.α.2.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 13 της βασικής ροής

#### **“Lucky Spin”**

Περιγραφή: Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να γυρίσει τον τροχό (lucky spin) δωρεάν δύο φορές την ημέρα. Εάν θέλει να τον γυρίσει ξανά πρέπει να κάνει χρήση εισιτηρίων ή να δει μια μικρή διαφήμιση. Ο τροχός ανταμοίβει τον παίκτη με ένα τυχαίο βραβείο όπως coins, tickets, διακοπή διαφημίσεων ή 3 επιπλέον ζωές.

#### **Βασική Ροή**

1. Ο παίκτης επιλέγει να γυρίσει το Lucky Spin
2. Το σύστημα εμφανίζει τον τροχό και ελέγχει εάν ο παίκτης διαθέτει δωρεάν γύρισμα
3. Ο παίκτης διαθέτει δωρεάν γύρισμα και επιλέγει το “spin”
4. Το σύστημα γυρίζει τον τροχό και τον σταματάει τυχαία σε ένα από τα διαθέσιμα δώρα
5. Το σύστημα εμφανίζει και αποθηκεύει το δώρο του παίκτη στη βάση δεδομένων του
6. Το σύστημα θέτει χρονόμετρο 12 ωρών για το επόμενο δωρεάν γύρισμα του τροχού από τον παίκτη
7. Ο παίκτης επιλέγει να μην ξαναγυρίσει τον τροχό και επιστρέφει στο Menu

#### **Εναλλακτική Ροή 1**

- 4.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει δωρεάν γύρισμα  
4.α.2 Ο παίκτης επιλέγει να χρησιμοποιήσει τα διαθέσιμα εισιτήριά του  
4.α.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης της χρήσης εισιτηρίων  
4.α.4 Ο παίκτης επιβεβαιώνει τη χρήση εισιτηρίων  
4.α.5 Το σύστημα δεσμεύει τα απαιτούμενα εισιτήρια του παίκτη και αποθηκεύει την αλλαγή στη βάση δεδομένων του  
4.α.6 Το σύστημα εμφανίζει τον τροχό  
4.α.7 Ο παίκτης επιλέγει το “spin”  
4.α.8 Το σύστημα γυρίζει τον τροχό και τον σταματάει τυχαία σε ένα από τα διαθέσιμα δώρα

4.α.9 Το σύστημα εμφανίζει και αποθηκεύει το δώρο του παίκτη στη βάση δεδομένων του

4.α.10 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 2**

4.α.2.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει τα απαιτούμενα εισιτήρια

4.α.2.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους

4.α.2.α.3 Το σύστημα εμφανίζει επιλογές “Αγορά εισιτηρίων” και “Παρακολούθηση Διαφήμισης”

4.α.2.α.4 Ο παίκτης επιλέγει “Αγορά εισιτηρίων”

4.α.2.α.5 Το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στο shop, στην αγορά εισιτηρίων

4.α.2.α.6 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 1 της εναλλακτικής ροής 2 του “Shop”

### **Εναλλακτική Ροή 3**

4.α.2.α.4.α.1 Ο παίκτης επιλέγει “Παρακολούθηση Διαφήμισης”

4.α.2.α.4.α.2 Το σύστημα επιλέγει τυχαία μία από τις διαθέσιμες διαφημίσεις

4.α.2.α.4.α.3 Ο παίκτης παρακολουθεί ολόκληρη τη διαφήμιση

4.α.2.α.4.α.4 Το σύστημα προσθέτει ένα δωρεάν γύρισμα στον λογαριασμό του παίκτη

4.α.2.α.4.α.5 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 4.α.6 της εναλλακτικής ροής 1

### **Εναλλακτική Ροή 4**

4.α.2.α.4.α.3.α.1 Ο παίκτης δεν παρακολουθεί ολόκληρη τη διαφήμιση

4.α.2.α.4.α.3.α.2 Το σύστημα δεν ανταμοίβει τον παίκτη

4.α.2.α.4.α.3.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 5**

4.α.4.α.1 Ο παίκτης επιλέγει “Ακύρωση”

4.α.4.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 6**

7.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να ξαναγυρίσει τον τροχό

7.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 4.α.1 της εναλλακτικής ροής 1

### **“Pick a Prize”**

Περιγραφή: Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να παίξει το Pick a Prize, στο οποίο επιλέγει ένα δώρο σε κάθε γύρο. Το παιχνίδι τελειώνει όταν βρει το σύμβολο ήττας με το οποίο χάνει όλα τα μέχρι στιγμής δώρα του, είτε όταν επιλέξει να συλλέξει τα δώρα που έχει κερδίσει.

### **Βασική Ροή**

1. Ο παίκτης επιλέγει να παίξει στο “Pick a Prize”

2. Το σύστημα εμφανίζει τον πίνακα του παιχνιδιού και ελέγχει εάν ο παίκτης διαθέτει δωρεάν παιχνίδι

3. Ο παίκτης διαθέτει δωρεάν παιχνίδι και επιλέγει να παίξει

4. Το σύστημα εμφανίζει τα διαθέσιμα δώρα

5. Ο παίκτης επιλέγει τυχαία ένα δώρο

6. Ο παίκτης επιλέγει να συλλέξει τα δώρα του και να σταματήσει το παιχνίδι



7. Το σύστημα εμφανίζει και αποθηκεύει τα δώρα του παίκτη στη βάση δεδομένων του
8. Το σύστημα θέτει χρονόμετρο 12 ωρών για το επόμενο δωρεάν παιχνίδι του παίκτη
9. Ο παίκτης επιλέγει να μην ξαναπαίζει και επιστρέφει στο Menu

### **Εναλλακτική Ροή 1**

- 3.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει δωρεάν παιχνίδι
- 3.α.2 Ο παίκτης επιλέγει να χρησιμοποιήσει τα διαθέσιμα εισιτήριά του
- 3.α.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης της χρήσης εισιτηρίων
- 3.α.4 Ο παίκτης επιβεβαιώνει τη χρήση εισιτηρίων
- 3.α.5 Το σύστημα δεσμεύει τα απαιτούμενα εισιτήρια του παίκτη και αποθηκεύει την αλλαγή στη βάση δεδομένων του
- 3.α.6 Το σύστημα εμφανίζει τον πίνακα του παιχνιδιού
- 3.α.7 Ο παίκτης επιλέγει να παίζει
- 3.α.8 Το σύστημα εμφανίζει τα διαθέσιμα δώρα
- 3.α.9 Ο παίκτης επιλέγει τυχαία ένα δώρο
- 3.α.10 Ο παίκτης επιλέγει να συλλέξει τα δώρα του και να σταματήσει το παιχνίδι
- 3.α.11 Το σύστημα εμφανίζει και αποθηκεύει τα δώρα του παίκτη στη βάση δεδομένων του
- 3.α.12 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 9 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 2**

- 3.α.2.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει τα απαιτούμενα εισιτήρια
- 3.α.2.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους
- 3.α.2.α.3 Το σύστημα εμφανίζει επιλογές “Αγορά εισιτηρίων” και “Παρακολούθηση Διαφήμισης”
- 3.α.2.α.4 Ο παίκτης επιλέγει “Αγορά εισιτηρίων”
- 3.α.2.α.5 Το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στο shop, στην αγορά εισιτηρίων
- 3.α.2.α.6 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 1 της εναλλακτικής ροής 2 του “Shop”

### **Εναλλακτική Ροή 3**

- 3.α.2.α.4.α.1 Ο παίκτης επιλέγει “Παρακολούθηση Διαφήμισης”
- 3.α.2.α.4.α.2 Το σύστημα επιλέγει τυχαία μία από τις διαθέσιμες διαφημίσεις
- 3.α.2.α.4.α.3 Ο παίκτης παρακολουθεί ολόκληρη τη διαφήμιση
- 3.α.2.α.4.α.4 Το σύστημα προσθέτει ένα δωρεάν γύρισμα στον λογαριασμό του παίκτη
- 3.α.2.α.4.α.5 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3.α.6 της εναλλακτικής ροής 1

### **Εναλλακτική Ροή 4**

- 3.α.2.α.4.α.3.α.1 Ο παίκτης δεν παρακολουθεί ολόκληρη τη διαφήμιση
- 3.α.2.α.4.α.3.α.2 Το σύστημα δεν ανταμοίβει τον παίκτη
- 3.α.2.α.4.α.3.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 9 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 5**

- 3.α.4.α.1 Ο παίκτης επιλέγει “Ακύρωση”
- 3.α.4.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 9 της βασικής ροής

## **Εναλλακτική Ροή 6**

9.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να ξαναπαίξει

9.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3.α.1 της εναλλακτικής ροής 1

## **Single Player**

**Περιγραφή:** Ο παίκτης επιλέγει να παίζει μόνος του και να βρει τις σωστές απαντήσεις σε όποια ή όποιες κατηγορίες επιθυμεί καθώς και το βαθμό δυσκολίας των ερωτήσεων

## **Βασική Ροή**

1. Ο παίκτης επιλέγει το Single Player mode
2. Το σύστημα εμφανίζει τις κατηγορίες των ερωτήσεων
3. Ο παίκτης επιλέγει σε ποια ή ποιες κατηγορίες επιθυμεί να παίζει και να απαντήσει τις ερωτήσεις
4. Ο παίκτης επιλέγει το επίπεδο δυσκολίας των ερωτήσεων (εύκολο, μέτριο, δύσκολο)
5. Το σύστημα εμφανίζει σε κάθε γύρο μία τυχαία ερώτηση με τέσσερις πιθανές απαντήσεις σύμφωνα με το επίπεδο δυσκολίας
6. Ο παίκτης επιλέγει την απάντηση που θεωρεί σωστή
7. Το σύστημα ελέγχει αν η απάντηση που έδωσε ο παίκτης είναι σωστή και εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση
8. Το σύστημα συλλέγει και αποθηκεύει προσωρινά τις απαντήσεις του παίκτη
9. Στους 10 γύρους τελειώνει το παιχνίδι και το σύστημα εμφανίζει τα στατιστικά των ερωτήσεων που απάντησε ο παίκτης και τους συνολικούς πόντους κάνοντας τους απαραίτητους υπολογισμούς
10. Ο παίκτης μπορεί να κοινοποιήσει το σκορ σε άλλες πλατφόρμες
11. Ο παίκτης επιλέγει έξοδο και επιστρέφει στο αρχικό Menu

## **Εναλλακτική Ροή 1**

6.α.1 Ο διαθέσιμος χρόνος του παίκτη (20sec) τελειώνει

6.α.2 Το σύστημα εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση

6.α.3 Ο παίκτης χάνει μία ζωή και το παιχνίδι τελειώνει

6.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 11 της βασικής ροής

## **Εναλλακτική Ροή 2**

6.α.3.α1 Ο παίκτης επιλέγει να ξαναπαίξει

6.α.3.α2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής

## **Εναλλακτική Ροή 3**

6.β.1 Ο παίκτης δεν γνωρίζει τη σωστή απάντηση και επιλέγει να χρησιμοποιήσει κάποια από τις βοήθειες

6.β.2 Ο παίκτης επιλέγει να αφαιρέσει μία απάντηση χρησιμοποιώντας τα coins του

6.β.3 Το σύστημα αφαιρεί μία από τις λανθασμένες απαντήσεις

6.β.4 Ο παίκτης επιλέγει μία απάντηση

6.β.5 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7 της βασικής ροής

## **Εναλλακτική Ροή 4**

6.β.2.α1 Ο παίκτης επιλέγει να χρησιμοποιήσει τη βοήθεια: σωστή απάντηση

6.β.2.α2 Το σύστημα εμφανίζει στον παίκτη τη σωστή απάντηση και συνεχίζει στην επόμενη ερώτηση

6.β.2.α3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 9 της βασικής ροής

#### **Εναλλακτική Ροή 5**

6.β.4.α1 Ο παίκτης επιλέγει να αγοράσει ξανά βοήθεια

6.β.4.α2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 6.β.2 της εναλλακτικής ροής 3

#### **Εναλλακτική Ροή 6**

7.α.1 Ο παίκτης δίνει λάθος απάντηση

7.α.2 Το σύστημα εμφανίζει τη σωστή απάντηση με πράσινο χρώμα και με κόκκινο την λανθασμένη

7.α.3 Ο παίκτης χάνει μία ζωή και το παιχνίδι τελειώνει

7.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 11 της βασικής ροής

#### **Εναλλακτική Ροή 7**

7.α.3.α1 Ο παίκτης επιλέγει να ξαναπαίξει

7.α.3.α2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής

### **Multiplayer**

Περιγραφή: Ο παίκτης επιλέγει να παίξει με έναν ακόμα παίκτη προσκαλώντας τον και να βρει τις σωστές απαντήσεις σε όποια ή όποιες κατηγορίες επιθυμεί και το βαθμό δυσκολίας των ερωτήσεων

#### **Βασική Ροή**

1. Ο παίκτης επιλέγει το Multiplayer mode
2. Ο παίκτης επιλέγει να δημιουργήσει καινούριο παιχνίδι
3. Το σύστημα εμφανίζει τις κατηγορίες των ερωτήσεων και το επίπεδο δυσκολίας τους
4. Το σύστημα εμφανίζει τον μοναδικό κωδικό του παιχνιδιού
5. Ο παίκτης προσκαλεί κάποιο φίλο του με τον μυστικό κωδικό για να συμμετέχει στο παιχνίδι
6. Ο παίκτης που δημιουργεί το παιχνίδι επιλέγει το πλήθος των γύρων του παιχνιδιού (5,7 ή 10 γύροι)
7. Μόλις μπει δεύτερος παίκτης στο παιχνίδι (room) το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει
8. Το σύστημα εμφανίζει σε κάθε γύρο μία τυχαία ερώτηση με τέσσερις πιθανές απαντήσεις σύμφωνα με το επίπεδο δυσκολίας
9. Οι παίκτες επιλέγουν την απάντηση που θεωρούν σωστή
10. Το σύστημα ελέγχει αν η απάντηση που έδωσε ο κάθε παίκτης είναι σωστή και εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση
11. Το σύστημα συλλέγει και αποθηκεύει προσωρινά τις απαντήσεις κάθε παίκτη
12. Στους επιλεγμένους γύρους τελειώνει το παιχνίδι και το σύστημα εμφανίζει τα στατιστικά των ερωτήσεων που απάντησε ο κάθε παίκτης και τον νικητή του παιχνιδιού
13. Ο κάθε παίκτης μπορεί να κοινοποιήσει το σκορ σε άλλες πλατφόρμες
14. Ο παίκτης επιλέγει έξοδο και επιστρέφει στο αρχικό Menu

#### **Εναλλακτική Ροή 1**

2. α.1. Ο παίκτης επιλέγει να συνδεθεί σε κάποιο υπάρχων παιχνίδι (room)

2.α.2. Ο παίκτης εισάγει τον μυστικό κωδικό

2.α.3. Το παιχνίδι ξεκινάει

2.α.4 5 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 2**

9.α.1 Ο διαθέσιμος χρόνος κάποιου παίκτη (20sec) τελειώνει

9.α.2 Το σύστημα εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση

9.α.3 Το σύστημα εμφανίζει την επόμενη ερώτηση χωρίς να πάρει πόντο ο παίκτης

9.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 12 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 3**

10.α.1 Ο παίκτης δίνει λάθος απάντηση

10.α.2 Το σύστημα εμφανίζει τη σωστή απάντηση με πράσινο χρώμα και με κόκκινο την λανθασμένη

10.α.3 Το σύστημα εμφανίζει την επόμενη ερώτηση χωρίς να πάρει πόντο ο παίκτης

10.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 12 της βασικής ροής

### **Profile**

**Περιγραφή:** Ο παίκτης διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζεται στους άλλους παίκτες του συστήματος (username,avatar).

### **Βασική Ροή**

1. Ο παίκτης εισέρχεται στο Profile

2. Το σύστημα εμφανίζει το username και το avatar του χρήστη καθώς και τα στατιστικά από τα παιχνίδια που έχει ολοκληρώσει κάνοντας τους απαραίτητους υπολογισμούς

3. Ο παίκτης επιλέγει να δει τη συλλογή των χαρακτήρων (avatars)

4. Το σύστημα ελέγχει το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης και θέτει ως διαθέσιμα όσα έχει ξεκλειδώσει με βάση αυτό

5. Το σύστημα εμφανίζει τα διαθέσιμα avatars

6. Ο παίκτης επιλέγει να μην κάνει αλλαγή στο username

7. Ο παίκτης επιστρέφει στο αρχικό Menu

### **Εναλλακτική Ροή 1**

3.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να αλλάξει το avatar του

3.α.2 Το σύστημα εμφανίζει τα υπάρχοντα skins (κλειδωμένα και ξεκλειδωτά)

3.α.3 Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει μόνο αυτά που έχει ξεκλειδώσει-αγοράσει

3.α.4 Το σύστημα κάνει την αλλαγή που επιλέχτηκε

3.α.5 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 2**

3.α.3.α1 Ο παίκτης επιλέγει να αγοράσει νέο avatar

3.α.3.α2 Ο παίκτης επιλέγει το avatar που θέλει να αγοράσει

3.α.3.α3 Το σύστημα δέχεται το αίτημα αγοράς και εμφανίζει μήνυμα στον παίκτη

3.α.3.α4 Ο παίκτης εισάγει τα στοιχεία του και πατάει “πληρωμή”

3.α.3.α5 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία πληρωμής

3.α.3.α6 Το ποσό πληρωμής αποστέλεται στον admin

3.α.3.α7 Η μεταφορά ολοκληρώνεται και το avatar γίνεται διαθέσιμο προς χρήση στον παίκτη

3.α.3.α8 Το σύστημα αποθηκεύει το νέο avatar στη βάση του χρήστη

3.α.3.α9 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3.α.3 της εναλλακτικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 3**

- 6.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να αλλάξει το username
- 6.α.2 Ο παίκτης εισάγει το νέο username του και το αποθηκεύει
- 6.α.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης
- 6.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής

### **Εναλλακτική Ροή 4**

- 6.β.1 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους στην περίπτωση που το username δεν είναι έγκυρο
- 6.β.2 Ο παίκτης εισάγει το νέο username και το αποθηκεύει
- 6.β.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής