**“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. To 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 έξοδος 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**

13.α.1 Ο παίκτης επιλέγει “Play Again”

13.α.2 Το σύστημα τον εισάγει σε νέο δωμάτιο

13.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

**“Shop”**

Περιγραφή: Ο παίκτης μπορεί να αγοράσει νομίσματα, ζωές, εισιτήρια, σωστές απαντήσεις, να αφαιρέσει τις διαφημίσεις και να επιλέξει ανάμεσα σε 3 πακέτα βοηθειών (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**

1. 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)

**Eναλλακτική 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)

**Eναλλακτική 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)

**Eναλλακτική 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