**“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 ξαναπαίξει 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 παίξει

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