**“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**

1. 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

**Eναλλακτική Ροή 2**

2.α.4.α Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους εάν η ερώτηση υπάρχει ήδη ή εάν οι πιθανές απατήσεις δεν είναι 4

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

**Eναλλακτική 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

**Eναλλακτική 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 παίξει 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 τις κατηγορίες των ερωτήσεων και το επίπεδο δυσκολίας τους για να επιλέξει ο παίκτης
5. Το σύστημα εμφανίζει τον μοναδικό κωδικό του παιχνιδιού
6. Ο παίκτης προσκαλεί κάποιο φίλο του με τον μυστικό κωδικό για να συμμετέχει στο παιχνίδι
7. Ο παίκτης που δημιουργεί το παιχνίδι επιλέγει το πλήθος των γύρων του παιχνιδιού (5,7 ή 10 γύροι)
8. Μόλις μπουν όλοι οι παίκτες (2-3) το παιχνίδι μπορεί να αρχίσει
9. Το σύστημα εμφανίζει μία τυχαία ερώτηση καθώς και έναν κενό χώρο στον οποίο ο παίκτης μπορεί να γράψει
10. Ο παίκτης γράφει στον κενό χώρο την απάντησή του με στόχο να μπερδέψει τους αντιπάλους του
11. Το σύστημα συλλέγει και αποθηκεύει προσωρινά τις απαντήσεις κάθε παίκτη
12. Το σύστημα μόλις συλλέξει όλες τις απαντήσεις τις εμφανίζει με τυχαία σειρά κάτω από την ερώτηση
13. Οι παίκτες επιλέγουν την απάντηση που θεωρούν σωστή
14. Το σύστημα ελέγχει αν η απάντηση που έδωσε ο κάθε παίκτης είναι σωστή
15. Στο τέλος κάθε γύρου το σύστημα εμφανίζει τα στατιστικά κάθε παίκτη καθώς και την κατάταξη των παικτών
16. Το σύστημα ελέγχει εάν υπάρχει επόμενος επόμενος γύρος. Στους επιλεγμένους γύρους τελειώνει το παιχνίδι και το σύστημα εμφανίζει τον νικητή του παιχνιδιού
17. Ο κάθε παίκτης μπορεί να κοινοποιήσει το σκορ του σε άλλες πλατφόρμες
18. Ο παίκτης επιλέγει έξοδος και επιστρέφει στο αρχικό Menu

**Εναλλακτική Ροή 1**

1. 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**

3.α.3.α.1 Ο μυστικός κωδικός του χρήστη δεν είναι σωστός

3.α.3.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους και ξαναζητάει τον μυστικό κωδικό

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

**Εναλλακτική Ροή 3**

8.α.1 Δεν εισέρχεται άλλος παίκτης στο δωμάτιο

8.α.2 Το χρονικό όριο ύπαρξης του δωματίου (60sec) ξεπερνιέται

8.α.3 Το σύστημα τερματίζει το δωμάτιο

8.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 18 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 3**

1. 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 4**

1. 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 μπέρδεψε παίρνει 2 πόντους)

**Εναλλακτική Ροή 5**

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

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