**“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 επιλογή “Αγορά εισιτηρίων”

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.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 4**

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 επιλογή “Αγορά εισιτηρίων”

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.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 4**

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

**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 ξεκλείδωτα)

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.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να αγοράσει νέο avatar

3.α.3.α.2 Ο παίκτης επιλέγει το avatar που θέλει να αγοράσει

3.α.3.α.3 Το σύστημα δέχεται το αίτημα αγοράς και εμφανίζει φόρμα συμπλήρωσης στοιχείων στον παίκτη

3.α.3.α.4 Ο παίκτης εισάγει τα στοιχεία του και πατάει “πληρωμή”

3.α.3.α.5 Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία πληρωμής

3.α.3.α.6 Η μεταφορά ολοκληρώνεται και τo avatar γίνεται διαθέσιμο προς χρήση στον παίκτη

3.α.3.α.7 Το σύστημα αποθηκεύει το νέο avatar στη βάση του χρήστη

3.α.3.α.8 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3.α.3 της εναλλακτικής ροής

1

**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

**Εναλλακτική Ροή 5**

3.α.3.α 5.α.1 Τα στοιχεία του παίκτη είναι λανθασμένα

3.α.3.α 5.α.2 Η μεταφορά ακυρώνεται

3.α.3.α 5.α.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους στον παίκτη

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