**Single Player**

**Περιγραφή:** Ο παίκτης επιλέγει να παίξει 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 και το επίπεδο δυσκολίας αυτών (εύκολο, μέτριο, δύσκολο)
3. Ο παίκτης επιλέγει σε ποια ή ποιες κατηγορίες επιθυμεί να παίξει και να απαντήσει τις ερωτήσεις καθώς και το επίπεδο δυσκολίας αυτών
4. Το σύστημα εμφανίζει σε κάθε γύρο μία τυχαία ερώτηση με τέσσερις πιθανές απαντήσεις σύμφωνα με το επίπεδο δυσκολίας με διαθέσιμο χρόνο απάντησης 20sec
5. Ο παίκτης επιλέγει την απάντηση που θεωρεί σωστή
6. Το σύστημα ελέγχει αν η απάντηση που έδωσε ο παίκτης είναι σωστή και εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση
7. Ο παίκτης δίνει 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. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη τερματισμού
11. Ο παίκτης επιλέγει έξοδος και επιστρέφει στο αρχικό Menu

**Εναλλακτική Ροή 1**

7.α.1 Ο διαθέσιμος χρόνος του παίκτη (20sec) τελειώνει, δεν δινεται απάντηση

7.α.2 Ο παίκτης χάνει μία ζωή και το παιχνίδι τελειώνει

7.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 9 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 2**

10.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να ξαναπαίξει

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

**Εναλλακτική Ροή 3**

7.β.1 Ο παίκτης δεν γνωρίζει τη σωστή απάντηση και επιλέγει να χρησιμοποιήσει τη βοήθεια που αφαιρεί μία από τις 4 διαθέσιμες απαντήσεις

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

7.β.3 Το σύστημα ελέγχει τη διαθεσιμότητα των coins του παίκτη

7.β.4 Το σύστημα αφαιρεί τα coins του παίκτη και γίνεται χρήση της βοήθειας

7.β.5 Το σύστημα αφαιρεί μία από τις λανθασμένες απαντήσεις

7.β.6 Ο παίκτης επιλέγει μία απάντηση

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

**Εναλλακτική Ροή 4**

7.β.4α.1 Ο παίκτης δεν διαθέτει τον απαραίτητο αριθμό coins που χρειάζεται

7.β.4α.2 Δεν γίνεται χρήση της βοήθειας και το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους στον παίκτη

7.β.4α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7.β.6 της εναλλακτικής ροής 3

**Εναλλακτική Ροή 5**

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

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

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

**Εναλλακτική Ροή 6**

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

7.β.4.α2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7.β.2 της εναλλακτικής ροής 3

**Εναλλακτική Ροή 7**

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 8**

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. Το σύστημα εμφανίζει αρχική οθόνη παιχνιδιών
3. Ο παίκτης επιλέγει να δημιουργήσει καινούριο παιχνίδι
4. Το σύστημα εμφανίζει τις κατηγορίες των ερωτήσεων και το επίπεδο δυσκολίας τους
5. Ο παίκτης επιλέγει τις κατηγορίες των ερωτήσεων στις οποίες θέλει να απαντήσει
6. Το σύστημα εμφανίζει τον μοναδικό κωδικό του παιχνιδιού από τη βάση δεδομένων του
7. Ο παίκτης προσκαλεί κάποιο φίλο του με τον μυστικό κωδικό για να συμμετέχει στο παιχνίδι
8. Το σύστημα ελέγχει την είσοδο νέου παίκτη στο παιχνίδι που έχει δημιουργηθεί και μόλις ολοκληρωθεί η συμμετοχή νέου παίκτη, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει
9. Ο παίκτης που δημιουργεί το παιχνίδι επιλέγει το πλήθος των γύρων του παιχνιδιού (5,7 ή 10 γύροι)
10. Το σύστημα εμφανίζει σε κάθε γύρο μία τυχαία ερώτηση με τέσσερις πιθανές απαντήσεις σύμφωνα με το επίπεδο δυσκολίας με διαθέσιμο χρόνο απάντησης 20sec
11. Οι παίκτες επιλέγουν την απάντηση που θεωρούν σωστή
12. Το σύστημα ελέγχει αν η απάντηση που έδωσε ο κάθε παίκτης είναι σωστή και εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση
13. Ο παίκτης δίνει τη σωστή απάντηση
14. Το σύστημα συλλέγει και αποθηκεύει προσωρινά τις απαντήσεις κάθε παίκτη
15. Στους επιλεγμένους γύρους τελειώνει το παιχνίδι και το σύστημα εμφανίζει τα στατιστικά των ερωτήσεων που απάντησε ο κάθε παίκτης
16. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη τερματισμού και τον νικητή του παιχνιδιού
17. Ο παίκτης επιλέγει έξοδος και επιστρέφει στο αρχικό Menu

**Εναλλακτική Ροή 1**

2.α.1. Ο παίκτης επιλέγει να κάνει Join Game

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

2.α.3. Το σύστημα ελέγχει την ορθότητα του κωδικόυ

2.α.4. Ο μοναδικός κωδικός είναι σωστός

2.α.3. Το παιχνίδι ξεκινάει και η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 2**

2.α.4.α1 Ο μοναδικός κωδικός είναι λάθος

2.α.4.α2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους και ζητάει στον παίκτη να εισάγει τον σωστό κωδικό

2.α.4.α3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2.α.2 της εναλλακτικής ροής 1

**Εναλλακτική Ροή 3**

7.α.1 Ο νέος παίκτης δεν εισέρχεται στο παιχνίδι

7.α.2 Το σύστημα έχει χρονικό περιθώριο 60sec και με τη λήξη αυτών επιστρέφει στο αρχικό Menu

**Εναλλακτική Ροή 4**

12.α.1 Ο παίκτης δίνει λάθος απάντηση

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

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

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

**Εναλλακτική Ροή 5**

12.α.1 Ο διαθέσιμος χρόνος κάποιου παίκτη (20sec) τελειώνει, δεν δινεται απάντηση

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

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

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

**Εναλλακτική Ροή 6**

15.α.1 Ο χρήστης που δημιουργεί το παιχνίδι επιλέγει να ξαναπαίξει

15.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα στον άλλο παίκτη Play Again

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

**Εναλλακτική Ροή 7**

15.α.2.α1 Ο παίκτης δεν εισέρχεται στο Game

15.α.2.α2 Το σύστημα επιστρέφει στο αρχικό Menu