**“Lucky Spin”**

Περιγραφή: Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να γυρίσει το lucky spin δωρεάν δύο φορές την ημέρα. Εάν θέλει να τον γυρίσει ξανά πρέπει να κάνει χρήση εισιτηρίων. Ο τροχός ανταμοίβει τον παίκτη με ένα τυχαίο βραβείο όπως coins, tickets ή 3 επιπλέον ζωές. Ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να διπλασιάσει το δώρο που κερδίζει από το lucky spin απαντώντας σε δύο ερωτήσεις ή να το τετραπλασιάσει απαντώντας σε 5 ερωτήσεις μεγάλης δυσκολίας.

**Βασική Ροή**

1. Ο παίκτης επιλέγει να γυρίσει το Lucky Spin
2. Το σύστημα εμφανίζει τον τροχό και ελέγχει εάν ο παίκτης διαθέτει free spin
3. Ο παίκτης διαθέτει free spin και επιλέγει το “spin”
4. Το σύστημα γυρίζει τον τροχό και τον σταματάει τυχαία σε ένα από τα διαθέσιμα δώρα
5. Το σύστημα εμφανίζει το δώρο του παίκτη και εμφανίζει μήνυμα επιλογής να διατηρήσει το βραβείο του, να το διπλασιάσει ή να το τετραπλασιάσει
6. Ο παίκτης επιλέγει να διπλασιάσει το δώρο του
7. Το σύστημα εμφανίζει μία τυχαία ερώτηση με τέσσερις πιθανές απαντήσεις μέγιστης δυσκολίας
8. Ο παίκτης επιλέγει την απάντηση που θεωρεί σωστή
9. Το σύστημα ελέγχει αν η απάντηση που έδωσε ο παίκτης είναι σωστή και εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση
10. Ο παίκτης δίνει τη σωστή απάντηση
11. Το σύστημα ελέγχει εάν υπάρχουν επόμενες ερωτήσεις. Στις 2 ερωτήσεις τελειώνει το παιχνίδι και το σύστημα διπλασιάζει το βραβείο του παίκτη και εμφανίζει ανάλογο μήνυμα
12. Το σύστημα εμφανίζει και αποθηκεύει στη βάση δεδομένων του παίκτη τα δώρα και ανανεώνει τα στοιχεία αυτά
13. Το σύστημα θέτει χρονόμετρο 12 ωρών για το επόμενο δωρεάν γύρισμα του τροχού από τον παίκτη
14. Ο παίκτης επιλέγει να μην ξαναγυρίσει τον τροχό και επιστρέφει στο Menu

**Εναλλακτική Ροή 1**

4.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει free spin

4.α.2 Ο παίκτης επιλέγει να χρησιμοποιήσει tickets

4.α.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης της χρήσης των tickets

4.α.4 Ο παίκτης επιβεβαιώνει τη χρήση tickets

4.α.5 Το σύστημα ελέγχει τη διαθεσιμότητα των tickets

4.α.6 Το πλήθος των tickets είναι αρκετό και το σύστημα δεσμεύει τα απαιτούμενα tickets του παίκτη, αποθηκεύει την αλλαγή στη βάση δεδομένων του και 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 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 5 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 2**

4.α.6.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει τα απαιτούμενα tickets

4.α.6.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους

4.α.2.α.3 Το σύστημα εμφανίζει επιλογή “Αγορά Tickets”

4.α.2.α.4 Ο παίκτης επιλέγει “Αγορά Tickets”

4.α.2.α.5 Το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στο shop, στην αγορά tickets

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 13 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 4**

6.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να τετραπλασιάσει το δώρο του

6.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μία τυχαία ερώτηση με τέσσερις πιθανές απαντήσεις μέγιστης δυσκολίας

6.α.3 Ο παίκτης επιλέγει την απάντηση που θεωρεί σωστή

6.α.4 Το σύστημα ελέγχει αν η απάντηση που έδωσε ο παίκτης είναι σωστή και εμφανίζει με πράσινο χρώμα τη σωστή απάντηση

6.α.5 Ο παίκτης δίνει τη σωστή απάντηση

6.α.6 Το σύστημα ελέγχει εάν υπάρχουν επόμενες ερωτήσεις. Στις 5 ερωτήσεις τελειώνει το παιχνίδι και το σύστημα τετραπλασιάζει το βραβείο του παίκτη και εμφανίζει ανάλογο μήνυμα

6.α.7 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 12 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 5**

6.β.1 Ο παίκτης επιλέγει να διατηρήσει το βραβείο του

6.β.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 12 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 6**

10.α.1 Ο παίκτης δίνει λάθος απάντηση

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

10.α.3 Ο παίκτης χάνει το δώρο που κέρδισε από το “Lucky Spin” και το σύστημα εμφανίζει ανάλογο μήνυμα αποτυχίας

**Εναλλακτική Ροή 7**

6.α.5.1 Ο παίκτης δίνει λάθος απάντηση

6.α.5.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 10.α.2 της εναλλακτικής ροής 6

**Εναλλακτική Ροή 8**

14.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να ξαναγυρίσει τον τροχό

14.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 4 διαθέσιμα κουτιά που περιέχουν 3 δώρα και 1 σύμβολο ήττας
5. Ο παίκτης επιλέγει τυχαία ένα κουτί
6. Το σύστημα εμφανίζει το δώρο που επέλεξε ο παίκτης
7. Μετά από 4 φορές, το σύστημα αποθηκεύει προσωρινά τα δώρα και εμφανίζει την επιλογή στον παίκτη να συλλέξει τα δώρα του ή να συνεχίσει
8. Ο παίκτης επιλέγει να συλλέξει τα δώρα του και να σταματήσει το παιχνίδι
9. Το σύστημα εμφανίζει και αποθηκεύει τα δώρα του παίκτη στη βάση δεδομένων του

10.Το σύστημα θέτει χρονόμετρο 12 ωρών για το επόμενο δωρεάν παιχνίδι του παίκτη

11.Ο παίκτης επιλέγει να μην ξαναπαίξει και επιστρέφει στο Menu

**Εναλλακτική Ροή 1**

6.α.1 Το σύστημα εμφανίζει το σύμβολο ήττας και ο παίκτης χάνει όλα τα μέχρι στιγμής του δώρα.

6.α.2 Το σύστημα εμφανίζει τις επιλογές “Παίξε Ξανά ” και “Έξοδος”

6.α.3 Ο παίκτης επιλεγεί να παίξει ξανά

6.α.4 Η περίπτωση συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 2**

6.α.3.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να μην ξαναπαίξει και επιστρέφει στο Menu

**Εναλλακτική Ροή 3**

3.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει δωρεάν παιχνίδι

3.α.2 Ο παίκτης επιλέγει να χρησιμοποιήσει τα διαθέσιμα tickets του

3.α.3 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωσης της χρήσης tickets

3.α.4 Ο παίκτης επιβεβαιώνει τη χρήση tickets

3.α.5 Το σύστημα δεσμεύει τα απαιτούμενα tickets 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 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 4 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 4**

3.α.2.α.1 Ο παίκτης δε διαθέτει τα απαιτούμενα tickets

3.α.2.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα λάθους

3.α.2.α.3 Το σύστημα εμφανίζει επιλογή “Αγορά tickets”

3.α.2.α.4 Ο παίκτης επιλέγει “Αγορά tickets”

3.α.2.α.5 Το σύστημα μεταφέρει τον παίκτη στο shop, στην αγορά tickets

3.α.2.α.6 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 1 της εναλλακτικής ροής 2 του “Shop”

**Εναλλακτική Ροή 5**

3.α.4.α.1 Ο παίκτης επιλέγει “Ακύρωση”

3.α.4.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 11 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 6**

8.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να συνεχίσει

8.α.2 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 4 της βασικής ροής

**Εναλλακτική Ροή 7**

11.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να ξαναπαίξει

11.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

1. Ο παίκτης επιλέγει να δει τη συλλογή των avatars
2. 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