**Användarfall HK222GN**

**UC 1 Registrera användare**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Börjar när användare vill registrera sig.
2. Systemet frågar användaren om användarnamn och lösenord.
3. Användaren fyller i formuläret
4. Systemet presenterar att registreringen lyckats och inloggningssidan visas.

Alternativa Scenario:

4a Användaren registrerades inte

1. Systemet visar ett felmeddelande.
2. Steg 2 i Huvudscenario.

**UC 2 Logga in.**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Börjar när en användare vill logga in.
2. Systemet frågar användaren om lösenord och användarnamn.
3. Användaren fyller i formuläret.
4. Systemet autentiserar användaren och meddelar att användaren är inloggad.

Alternativa Scenario:

4a. Användaren autentiserades inte.

1. Systemet visar ett felmeddelande
2. Steg 2 i Huvudscenario.

**UC 3 Logga ut**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Börjar när en användare vill logga ut
2. Användaren klickar på logga ut
3. Systemet loggar ut användaren.
4. Inloggningssidan visas, UC 2

**UC 4 Starta ny spelomgång**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Startar när användaren loggat in, UC 2
2. Användaren väljer att skapa en ny karaktär.
3. Användaren matar in uppgifterna för den nya karaktären.
4. Systemet skapar en ny karaktär och spelomgång.

Alternativa Scenario:

5a Karaktären kunde inte skapas

1. Ett felmeddelande presenteras
2. Steg 4 i Huvudscenario.

**//Uc 5 kommer troligtvis inte fungera på detta sättet, man kan bara ha en spelomgång, och den laddas automatiskt om man har en karaktär**

**UC 5 Fortsätt spelomgång**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Startar när användaren loggat in, UC 2
2. Tillgängliga sparade spelomgångar visas.
3. Spelaren väljer att fortsätta en påbörjad spelomgång
4. Systemet laddar spelomgången.

Alternativa Scenario:

3a Spelomgången kunde inte laddas

1. Ett felmeddelande presenteras.
2. Steg 2 i Huvudscenario.

**UC 6 Spara spelomgång**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Startar när användaren vill spara en spelomgång
2. Användaren väljer att spara en pågående spelomgång.
3. Systemet sparar användarens spelomgång.

Alternativa Scenario:

2a Spelomgången sparades inte

1. Systemet presenterar ett felmeddelande
2. Steg 1 i Huvudscenario.

**UC 7 Öppna karaktär och inventory meny**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Startar när användaren vill öppna Karaktär och inventory menyn
2. Spelaren väljer att öppna menyn.
3. Systemet växlar till menyn och presenterar den.

**UC 8 Placera stats**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Startar när användaren är i karaktärs menyn.
2. Användaren väljer att placera ut poäng.
3. Användaren placerar ut Färdighets poäng i fälten.
4. Användaren väljer att spara.
5. Systemet sparar Färdighets poäng i fälten.

Alternativa Scenario:

4a Färdighets poäng sparades inte

1. Systemet presenterar ett felmeddelande
2. Steg 2 i Huvudscenario.

**UC 10 Förflytta sig på kartan**

Huvudscenario:

1. Börjar när användaren vill förflytta sig på kartan
2. Användaren väljer att flytta sig åt ett håll.
3. Systemet flyttar spelaren
4. Den nya positionen presenteras.

Alternativa Scenario:

3a Det gick inte att flytta spelaren till vald plats

1. Ett felmeddelande visas
2. Steg 1 i Huvudscenario.

**UC 11 Slåss mot fiende**

Huvudscenario:

1. Börjar när spelaren vill slåss mot en fiende.
2. Spelaren utför sin attack.
3. Systemet räknar ut skadan och presenterar den.
4. Fienden utför sin attack och skadan presenteras.
5. Steg 3-4 tills någon av sidorna har förlorat (eller att spelaren flyr).

Alternativa Scenario:

5a Spelaren vinner

1. Exp och loot presenteras för användaren
2. Spelaren avslutar striden och återgår till kartan.

5b Fienden vinner

1. Spelaren förlorar och en ”nytt spel” skärm presenteras.