**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 med feedback, 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 Uppgradera/köp vapen/potion**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Startar när användaren vill köpa eller uppgradera ett item
2. Spelaren klickar på de olika alternativa som finns
3. Systemet utför köpet

Alternativa scenario

3a Spelaren hade inte tillräckligt med guld

1. Systemet visar ett felmeddelande

**UC 6 Placera stats**

Aktör: Användaren

Huvudscenario:

1. Startar när användaren vill placera ut stats.
2. Användaren klickar på valfri stat ( + ).
3. Systemet lägger till +1 på vald stat.
4. Användaren får feedback.

Alternativa Scenario:

4a Användaren hade inte tillräckligt med stat pts

1. Systemet visar ett felmeddelande

**UC 7 Slåss mot fiende**

Attacksystemet är sten sax påse liknande, 3 olika attacker kan väljas.

Quick > Heavy

Heavy > Normal

Normal > Quick

Huvudscenario:

1. Börjar när spelaren vill slåss mot en fiende.
2. Spelaren väljer attack typ.
3. Systemet får en typ av attack och de jämförs
4. Systemet räknar ut skadan och presenterar den beroende på attack typ och vinnare.
5. Steg 2-4 tills någon vinner.

Alternativa Scenario:

5a Spelaren vinner

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

5b Fienden vinner (spelarens karaktär dör).

1. Spelaren förlorar och skapa en ny karaktär visas.