

Use-cases-v1.0

Dicesions

Στη τελική version(v1.0) του Use cases η αλλαγή που κάναμε σε σχέση με το προηγούμενο είναι:

1. Άλλαξαν κάποια μικρά πραγματάκια σε κάποιες ροές λόγω του ότι διαπιστώθηκαν αλλαγές και στο robustness diagram και έχουν σημειωθεί με κόκκινο.

Μέλη Ομάδας

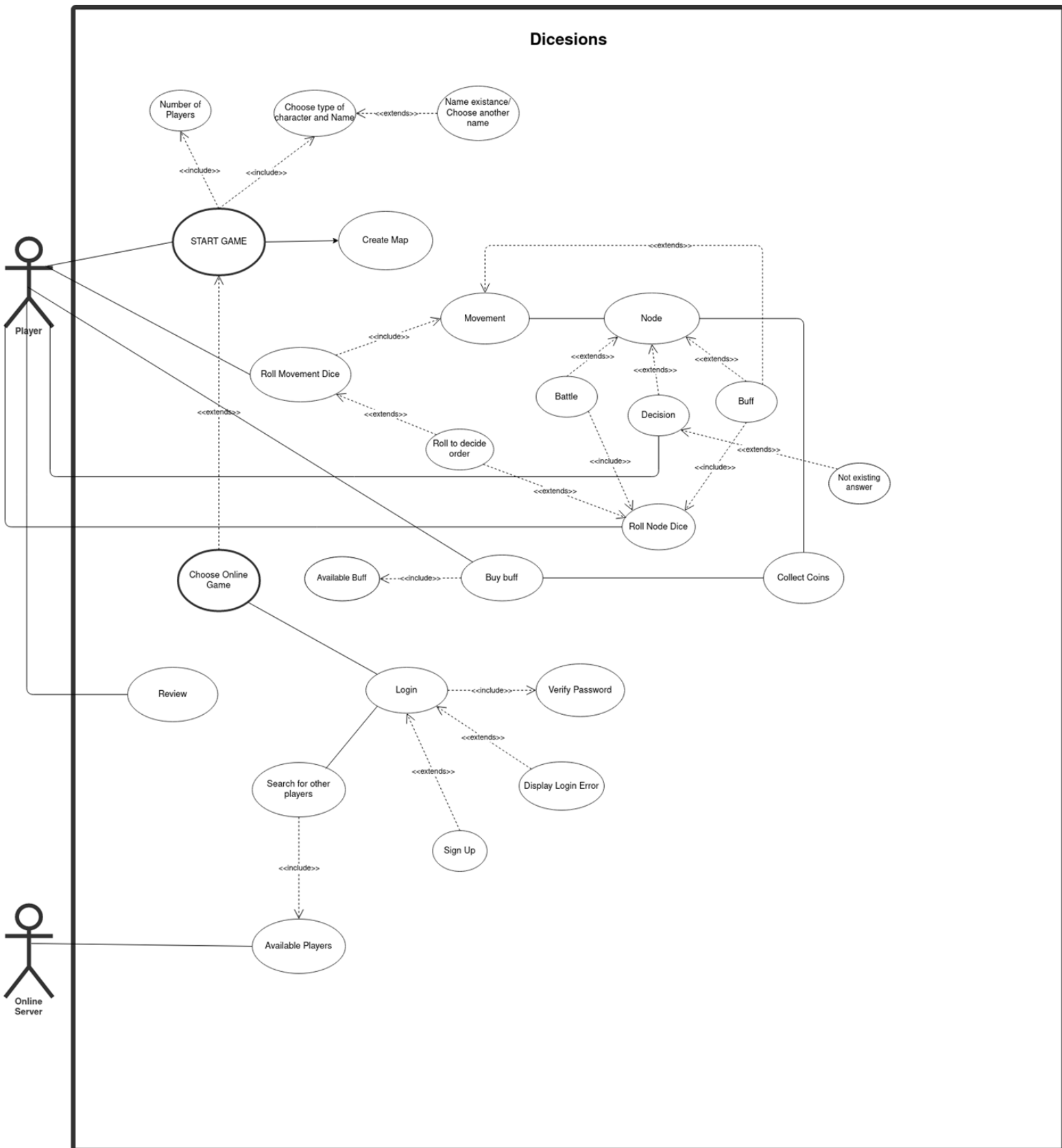
- Σόλων Παπαβασιλόπουλος, [AM:1041575](#) (235863), Έτος: 8^ο
- Δημήτρης Ασημακόπουλος, [AM:1041697](#) (235996), Έτος: 7^ο
- Κυρατσός Κωνσταντίνος, [AM:1043791](#) (236315), Έτος: 7^ο
- Γιασιράνης Σάββας, [AM:1043764](#) (236284), Έτος: 7^ο

Ρόλοι Μελών (Use-cases-v1.0)

[Σόλων Παπαβασιλόπουλος, Σάββας Γιασιράνης](#): Δημιουργία διαγράμματος use case.

[Κυρατσός Κωνσταντίνος](#): Σύνταξη τεχνικού κειμένου και ροών.

Use cases Διάγραμμα



Βασικές και εναλλακτικές Ροές

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 1: START GAME (Εναρξη παιχνιδιού):

Βασική Ροή:

1. Ο χρήστης ξεκινάει το παιχνίδι και το σύστημα εμφανίζει την Αρχική οθόνη.
2. Ο χρήστης επιλέγει το κουμπί Local Game.
3. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη συμπλήρωσης ονόματος του παίκτη.
4. Ο χρήστης πληκτρολογεί το όνομα που επιθυμεί να έχει ο χαρακτήρας του.
5. Το σύστημα ελέγχει αν το όνομα που επέλεξε ο χρήστης είναι διαθέσιμο.
6. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι το όνομα είναι διαθέσιμο.
7. Το σύστημα ελέγχει αν φτάσαμε στο όριο των 4 παικτών.
8. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι δεν φτάσαμε το όριο.
9. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη επιλογής τύπου χαρακτήρα για τον παίκτη.
10. Το σύστημα εμφανίζει οθόνη ερωτήματος προσθήκης νέου παίκτη.
11. Ο χρήστης απαντάει πως δεν υπάρχουν άλλοι παίκτες.
12. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη χάρτη.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 4.a.1. Ο χρήστης έχει πληκτρολογήσει όνομα που έχει ήδη επιλέξει άλλος παίκτης.
- 4.a.2. Το σύστημα εμφανίζει το μήνυμα «Το όνομα αυτό χρησιμοποιείται ήδη. Παρακαλώ επιλέξτε άλλο όνομα».
- 4.a.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 5 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 7.a.1. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι συμπληρώθηκε το όριο των παικτών.
- 7.a.2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη χάρτη.

Εναλλακτική Ροή 3:

- 10.a.1. Ο χρήστης απαντάει ότι υπάρχει και άλλος παίκτης.
- 10.a.2. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 3 της βασικής ροής.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 2: ROLL MOVEMENT DICE (Ζάρι Κίνησης)

Βασική Ροή:

1. Το σύστημα ελέγχει αν είναι αρχή του παιχνιδιού.
2. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι δεν είναι η αρχή του παιχνιδιού.
3. Ο χρήστης επιλέγει το ζάρι κίνησης.
4. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη χάρτη με την καινούρια τοποθεσία που οδηγήθηκε ο χρήστης με βάση την ζαριά.
5. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει άλλος παίκτης στην καινούρια τοποθεσία.
6. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν υπάρχει άλλος παίκτης στην καινούρια τοποθεσία.

- 7. Το σύστημα ελέγχει αν η τοποθεσία είναι κόμβος μάχης.
- 8. Το σύστημα διαπιστώνει ότι είναι κόμβος μάχης.
- 9. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη "Μάχης".

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.α.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι είναι η αρχή του παιχνιδιού.
- 2.α.2. Το σύστημα ελέγχει αν το παιχνίδι αποτελείται από πολλαπλούς παίκτες.
- 2.α.3. Το σύστημα διαπιστώνει δεν υπάρχουν άλλοι παίκτες.
- 2.α.4. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το 3ο βήμα της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 1.1:

- (2.α.3).α.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι το παιχνίδι αποτελείται από πολλαπλούς παίκτες.
- (2.α.3).α.2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη ρίψης ζαριού προτεραιότητας.
- (2.α.3).α.3. Ο παίκτης επιλέγει το ζάρι.
- (2.α.3).α.4. Το σύστημα αποθηκεύει την σειρά προτεραιότητας
- (2.α.3).α.5. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει άλλος παίκτης.
- (2.α.3).α.6. Το σύστημα διαπιστώνει ότι υπάρχει.
- (2.α.3).α.7. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το (2.α.3).α.2 της εναλλακτικής ροής 1.1.

Εναλλακτική Ροή (1.1).1:

- ((2.α.3).α.6).α.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν υπάρχει άλλος παίκτης να ρίξει το ζάρι.
- ((2.α.3).α.6).α.2. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το 3ο βήμα της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 6.α.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι υπάρχει άλλος παίκτης στην καινούρια τοποθεσία.
- 6.α.2. Καλείται η περίπτωση χρήσης 3.α.1. της εναλλακτικής ροής της χρήσης 3.

Εναλλακτική Ροή 3:

- 8.α.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι είναι κόμβος Απόφασης.
- 8.α.2. Καλείται η περίπτωση χρήσης 4.

Εναλλακτική Ροή 3.1:

- 8.β.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι είναι κόμβος Ενίσχυσης.
- 8.β.2. Καλείται η περίπτωση χρήσης 5.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 3: BATTLE NODE (Κόμβος Μάχης)

Βασική Ροή:

1. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη μάχης.
2. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει άλλος παίκτης στον κόμβο.
3. Το σύστημα διαπιστώνει ότι δεν υπάρχει άλλος παίκτης στον κόμβο.
4. Το σύστημα λαμβάνει τα στοιχεία του τέρατος που θα έρθει αντιμέτωπος ο παίκτης.
5. Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι μάχης. Ανάλογα με τον αριθμό που θα φέρει πραγματοποιείται και η αντίστοιχη ενέργεια.
6. Το σύστημα ελέγχει την μπάρα ζωής του τέρατος και διαπιστώνει ότι δεν μηδενίστηκε.
7. Το σύστημα επιλέγει το ζάρι και πραγματοποιεί επίθεση στον παίκτη.
8. Το σύστημα ελέγχει την μπάρα ζωής του παίκτη και διαπιστώνει ότι δεν μηδενίστηκε.
9. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει στο 5ο βήμα της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 6.a.1. Το σύστημα ελέγχει την μπάρα ζωής του τέρατος και διαπιστώνει ότι μηδενίστηκε.
- 6.a.2. Το σύστημα τερματίζει την μάχη και αναδεικνύει τον παίκτη ως νικητή.
- 6.a.3. Το σύστημα επιβραβεύει τον παίκτη ενισχύοντας ένα από τα βασικά του στατιστικά.
- 6.a.4. Το σύστημα επιβραβεύει τον παίκτη με ένα coin.
- 6.a.5. Καλείται η περίπτωση χρήσης 2.

Εναλλακτική ροή 2:

- 8.a.1. Το σύστημα ελέγχει την μπάρα ζωής του παίκτη και διαπιστώνει ότι μηδενίστηκε.
- 8.a.2. Το σύστημα τερματίζει την μάχη και αφαιρεί τον παίκτη από το παιχνίδι και εμφανίζει το μήνυμα "Χάσατε".

Εναλλακτική Ροή 3:

- 3.a.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι υπάρχει άλλος παίκτης στον κόμβο.
- 3.a.2. Το σύστημα λαμβάνει τα δεδομένα του 2ου παίκτη.
- 3.a.4. Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι μάχης. Ανάλογα με τον αριθμό που θα φέρει πραγματοποιείται και η αντίστοιχη ενέργεια.
- 3.a.5. Το σύστημα ελέγχει την μπάρα ζωής του **παίκτη 2** που δέχεται επίθεση και διαπιστώνει ότι δεν μηδενίστηκε.
- 3.a.6. Ο **παίκτης 2** που δέχτηκε την προηγούμενη επίθεση ρίχνει το ζάρι κόμβου και πραγματοποιείται η αντίστοιχη ενέργεια.
- 3.a.7. Το σύστημα ελέγχει την μπάρα ζωής του παίκτη και διαπιστώνει ότι δεν μηδενιστικό.
- 3.a.8. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει στο βήμα 3.a.4.

Εναλλακτική Ροή 3.1:

- (3.a.5).a.1. Το σύστημα ελέγχει την μπάρα ζωής του **παίκτη 2** που δέχεται επίθεση και διαπιστώνει ότι μηδενίστηκε.

(3.α.5).α.2. Το σύστημα αφαιρεί τον **παίκτη 2** από το παιχνίδι.

(3.α.5).α.3 Το σύστημα εμφανίζει οθόνη με μήνυμα **‘Νίκησε ο <Παίκτης>’**.

(3.α.5).α.4. Το σύστημα επιβραβεύει τον παίκτη με ένα coin και ενισχύει ένα από τα στατιστικά του.

(3.α.5).α.5. Καλείται η περίπτωση χρήσης 2.

Εναλλακτική Ροή 3.2:

(3.α.7).α.1 Το σύστημα ελέγχει την μπάρα ζωής του παίκτη που δέχεται επίθεση και διαπιστώνει ότι μηδενίστηκε.

(3.α.7).α.2. Το σύστημα αφαιρεί τον παίκτη από το παιχνίδι.

(3.α.5).α.3 Το σύστημα εμφανίζει οθόνη με μήνυμα **‘Νίκησε ο <Παίκτης 2>’**.

(3.α.5).α.4. Το σύστημα επιβραβεύει τον παίκτη 2 με ένα coin και ενισχύει ένα από τα στατιστικά του.

(3.α.5).α.5. Καλείται η περίπτωση χρήσης 2.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 4: DECISION NODE (Κόμβος Απόφασης)

Βασική Ροή:

1. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη επιλογών.

2. Το σύστημα κάνει λήψη τυχαίων επιλογών.

3. Ο παίκτης καλείται να επιλέξει μια από τις επιλογές, πληκτρολογώντας την κατάλληλη εντολή.

4. Το σύστημα ελέγχει αν η εντολή που πληκτρολόγησε ο παίκτης είναι έγκυρη.

5. Το σύστημα επιβεβαιώνει ότι η πληκτρολόγηση είναι σωστή.

6. Το σύστημα επιβραβεύει τον παίκτη με ένα coin.

7. Το σύστημα τον οδηγεί στον αντίστοιχο κόμβο με βάση την εντολή που πληκτρολόγησε.

Εναλλακτική Ροή:

5.α.1. Ο παίκτης πληκτρολογεί λάθος εντολή.

5.α.2. Το σύστημα δεν αναγνωρίζει την εντολή.

5.α.3. Το σύστημα εμφανίζει **“Λάθος πληκτρολόγηση”**

5.α.4. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει στο 3ο βήμα της βασικής ροής.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 5: BUFF NODE (Κόμβος Ενίσχυσης)

Βασική Ροή:

1. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη ενίσχυσης.
2. Το σύστημα κάνει λήψη τυχαίων καρτών ενίσχυσης.
3. Ο παίκτης ρίχνει το ζάρι.
4. Το σύστημα ενισχύει τον παίκτη με την κάρτα που αντιστοιχεί στο αποτέλεσμα του ζαριού.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 6: BUY BUFF (Αγορά κάρτας ενίσχυσης)

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει το κουμπί "Buff shop".
2. Το σύστημα κάνει λήψη των διαθέσιμων καρτών προς αγορά από τη βάση.
3. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη με τις κάρτες Ενίσχυσης που είναι διαθέσιμες προς αγορά σε ανταλλαγή με τα coins.
4. Ο παίκτης επιλέγει την κάρτα που θέλει να αγοράσει.
5. Το σύστημα συγκρίνει την τιμή της κάρτας με το σύνολο των coins που έχει μαζέψει ο παίκτης.
6. Το σύστημα διαπιστώνει ότι η τιμή της κάρτας είναι μικρότερη του αριθμού των coins που έχει μαζέψει ο παίκτης.
7. Το σύστημα ενισχύει τον παίκτη με την κάρτα που αγόρασε και αφαιρεί το αντίστοιχο ποσό από τα coins του παίκτη.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 6.a.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι η τιμή της κάρτας είναι μεγαλύτερη από τον αριθμό των coins που έχει μαζέψει ο παίκτης.
- 6.a.2. Το σύστημα εμφανίζει το μήνυμα "Δεν υπάρχουν αρκετά coins".
- 6.a.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει στο 3ο βήμα της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 2.a.1. Ο παίκτης επιλέγει κουμπί "Αναζήτηση".
- 2.a.2. Ο παίκτης πληκτρολογεί **το είδος της κάρτας που θέλει να αγοράσει**.
- 2.a.3. Το σύστημα ελέγχει αν πληκτρολογήθηκε υπάρχον όνομα.
- 2.a.2. Το σύστημα διαπιστώνει ότι το όνομα υπάρχει και εμφανίζει τις κάρτες που αντιστοιχούν **στο είδος που πληκτρολόγησε ο παίκτης**.
- 2.a.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει στο 4ο βήμα της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2.1:

- (2.a.1)a.1. Ο παίκτης πληκτρολογεί μη υπαρκτό όνομα.
- (2.a.1)a.2. Το σύστημα εμφανίζει το μήνυμα "Δεν βρέθηκαν κάρτες με αυτό το όνομα".
- (2.a.1)a.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το 2.a.2 βήμα της εναλλακτικής ροής 2.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 7: REVIEW (Ανασκόπηση πορείας παιχνιδιού)

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει το κουμπί "REVIEW"
2. Το σύστημα κάνει λήψη των στατιστικών όλων των παικτών.
3. Το σύστημα εμφανίζει οθόνη με τα στατιστικά όλων των παικτών που συμμετέχουν στο παιχνίδι.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 8: ONLINE

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει το κουμπί "ONLINE".
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη σύνδεσης.
3. Ο παίκτης επιλέγει το κουμπί "Log in".
4. Ο παίκτης πληκτρολογεί τα στοιχεία σύνδεσης του λογαριασμού του.
5. Το σύστημα ελέγχει τα στοιχεία του λογαριασμού.
6. Το σύστημα επιβεβαιώνει τα στοιχεία του λογαριασμού.
7. Το σύστημα εμφανίζει οθόνη με μήνυμα "Επιτυχής σύνδεση".
8. Ο παίκτης επιλέγει "Custom online game".
9. Καλείται η περίπτωση χρήσης 9.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 6.α.1. Το σύστημα δεν αναγνωρίζει τα στοιχεία του λογαριασμού.
- 6.α.2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη με το μήνυμα "Λανθασμένα στοιχεία".
- 6.α.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει στο 4ο βήμα της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2:

- 3.β.1. Ο παίκτης επιλέγει το κουμπί "Register".
- 3.β.2. Ο παίκτης πληκτρολογεί τα στοιχεία του.
- 3.β.3. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχει ήδη χρήστης με τα στοιχεία που πληκτρολογήθηκαν.
- 3.β.4. Το σύστημα διαπιστώνει ότι τα στοιχεία δεν υπάρχουν ήδη.
- 3.β.5. Το σύστημα αποθηκεύει στην βάση δεδομένων τα στοιχεία του νέου χρήστη.
- 3.β.6. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει στο 2ο βήμα της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 2.1:

- (3.β.4).α.1. Το σύστημα διαπιστώνει ότι υπάρχει ήδη χρήστης με αυτά τα στοιχεία.
- (3.β.4).α.2. Το σύστημα εμφανίζει οθόνη με μήνυμα: "Υπάρχει ήδη χρήστης με αυτά τα στοιχεία".
- (3.β.4).α.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 3.β.2 της εναλλακτικής ροής 2.

Εναλλακτική Ροή 3:

- 8.α.1 Ο παίκτης επιλέγει "Standard online game".
- 8.α.2 Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη Χάρτη Online παιχνιδιού.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΧΡΗΣΗΣ 9: CUSTOM ONLINE GAME

Βασική Ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει το κουμπί "Custom Online"
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη αναζήτησης παικτών.
3. Ο παίκτης δηλώνει με πόσους παίκτες θέλει να παίξει.
4. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχουν παίκτες που έχουν κάνει την ίδια επιλογή με αυτόν (available players).
5. Το σύστημα διαπιστώνει ότι υπάρχουν παίκτες με τις ίδιες επιλογές.
6. Το σύστημα εμφανίζει οθόνη χάρτη με τους παίκτες που είχαν τις ίδιες επιλογές.

Εναλλακτική Ροή:

- 5.a.1. Το σύστημα δεν βρίσκει κάποιον παίκτη με αυτές τις επιλογές.
- 5.a.2. Το σύστημα εμφανίζει καινούρια οθόνη με το μήνυμα "Δεν βρέθηκαν παίκτες με αυτές τις επιλογές".
- 5.a.3. Η περίπτωση χρήσης συνεχίζει από το βήμα 3 της βασικής ροής.

Κειμενογράφος: Word

Δημιουργία διαγράμματος use cases: <https://app.diagrams.net/>