

# Användarfall

## Allmänna krav

1. Systemet presenterar meddelanden när någonting har hänt (loggat in, tagit skada, felmeddelanden etc)
2. Man ska vara inloggad för att kunna spela (är man inte det kan man inte göra något)

## AF1 Logga in

### Huvudscenario

1. Startar när användaren vill logga in.
2. Systemet frågar efter användarnamn och lösenord
3. Användaren matar in uppgifterna.
4. Systemet loggar in användaren.

### Alternativt scenario

- 4a. Användaren kunde inte loggas in.
  1. Systemet visar felmeddelande.
  2. Steg 2 i huvudscenario.

## AF2 Logga ut

### Förkrav

1. Användaren är inloggad.

### Huvudscenario

1. Startar när användaren vill logga ut.
2. Systemet presenterar ett val för utloggning
3. Användaren väljer att logga ut.
4. Systemet loggar ut användaren.

## AF3 Registrera

### Huvudscenario

1. Startar när användaren vill registrera ny inloggningsuppgifter.
2. Systemet frågar efter användarnamn och lösenord.
3. Användaren matar in uppgifterna.
4. Systemet sparar uppgifterna.

### Alternativt scenario

- 4a. Användaren kunde inte registreras (Användarnamnet används redan, fel format på uppgifterna).
  1. Systemet presenterar felmeddelande.
  2. Steg 2 i huvudscenario.

## AF4 Skapa karaktär

### Huvudscenario

1. Startar när användaren loggar in för första gången
2. Systemet frågar efter karaktärsnamn och vilken bild man vill ska representera karaktären
3. Användaren matar in uppgifterna
4. Systemet sparar uppgifterna och tar användaren till profilen

### Alternativt scenario

- 4a. Karaktär kunde inte skapas (inget namn angivet, ingen bild vald)
  1. Systemet presenterar felmeddelande
  2. Steg 2 i huvudscenario

## AF5 Starta en spelomgång

### Huvudscenario

1. Startar när användaren vill spela
2. Systemet presenterar profilen med olika val.
3. Användaren väljer att starta en spelomgång.
4. Systemet startar en spelomgång.

## AF6 Navigera

### Huvudscenario

1. Startar när användaren vill förflytta sig i spelet
2. Systemet presenterar alternativ som användaren kan förflytta sig till
3. Användaren väljer ett alternativ
4. Systemet förflyttar användaren till det valda alternativet

## AF7 Strida

### Huvudscenario

1. Startar när användaren stöter på en fiende
2. Systemet startar en duel mellan användaren och fienden
3. Användaren utför sin tur
4. Systemet utför fiendens tur
5. Steg 3 och 4 upprepas tills någon vinner

### Alternativa scenarion

- 3a. Användaren flyr från striden
  1. Systemet presenterar profilen
- 3b. Användaren vinner striden
  1. Systemet presenterar förflyttningalternativen
- 4a. Fienden vinner striden.
  1. Systemet presenterar profilen.

## AF8 Dricka helnings-dryck

## AF9 Öka i nivå

## AF10 Spendera färdighets-poäng

## AF11 Köpa