



FitQuest

Use Cases

use_cases_v0.1



Μέλη ομάδας

Όνομα	A.M.	Ρόλος στο παρών κείμενο
Χάλλας Χαράλαμπος - Μάριος	1084589	Σύνταξη τεχνικού κειμένου, δημιουργία UML
Πλάτωνας Θεόδωρος	1090073	Δημιουργία use cases
Μπαρδάκης Βασίλειος	1088098	Δημιουργία use cases
Βιλιώτης Αχιλλέας	1084567	Δημιουργία use cases

Αλλαγές από προηγούμενη έκδοση

Πρώτη έκδοση.



1: Πιθανοί χειριστές

Χρήστης/Παίκτης: Ο χειριστής της εφαρμογής απο τον προσωπικό υπολογιστή του. Αλλιώς γνωστός ως "πελάτης".
Σύστημα/Παιχνίδι: Η εγκατεστημένη εφαρμογή που ανταποκρίνεται στις ενέργειες του χρήστη. Επικοινωνεί με τους διακομιστές.

2: Συνολικό μοντέλο περιπτώσεων χρήσης

3: Κείμενα περιπτώσεων χρήσης

3.a Εξατομίκευση προγράμματος

1. Ο χρήστης επιχειρεί να προπονηθεί.
2. Το σύστημα ελέγχει εάν ο εγγεγραμμένος χρήστης έχει διαμορφώσει το προφίλ του και διαπιστώνει πως αυτό δεν έχει γίνει.
3. Το σύστημα προωθεί τον χρήστη να διαμορφώσει το προφίλ του.
4. Ο χρήστης συμπληρώνει διάφορα πεδία και παραμέτρους για να αξιολογηθεί το επίπεδο ενασχόλησης του με την γυμναστική και η φυσική του υγεία.
5. Το σύστημα ανακτά τις τιμές που εισήγαγε ο χρήστης και μέσα από αλγόριθμο προτείνει μερικά προγράμματα γυμναστικής που δεν έχουν επιλεγεί ήδη από τον χρήστη.
6. Ο χρήστης επιλέγει να ακολουθήσει ένα από αυτά.
7. Το σύστημα αποθηκεύει την επιλογή του χρήστη και στην επόμενη μάχη θα εμφανίσει τις ασκήσεις του προγράμματος.

Εναλλακτική ροή 1:

- 2.a. Το σύστημα διαπιστώνει πως ο χρήστης έχει διαμορφώσει ήδη το προφίλ του.
- 2.b. Το σύστημα ανακτά τις τιμές του προφίλ του χρήστη και μέσα από αλγόριθμο προτείνει μερικά προγράμματα γυμναστικής.
- 2.c. Ο χρήστης επιλέγει να ακολουθήσει ένα από αυτά.
- 2.d. Το σύστημα αποθηκεύει την επιλογή του χρήστη και στην επόμενη μάχη θα εμφανίσει τις ασκήσεις του προγράμματος.

Εναλλακτική ροή 2:

- 5.a. Ο χρήστης επιλέγει να μην ακολουθήσει ένα από αυτά.
- 5.b. Το σύστημα του εμφανίζει τις επιλογές να ακολουθήσει ένα πρόγραμμα που ακολούθησε στο παρελθόν ή να δημιουργήσει δικό του.
- 5.c. Ο χρήστης επιλέγει να δημιουργήσει δικό του πρόγραμμα.
- 5.d. Το σύστημα του εμφανίζει οθόνη με τις ασκήσεις που μπορεί να επιλέξει.
- 5.e. Ο χρήστης επιλέγει τις ασκήσεις και ολοκληρώνει την διαμόρφωση προγράμματός του.

3.b Αγορά αντικειμένου

1. Ο χρήστης εισέρχεται στην οθόνη της αγοράς
2. Το σύστημα μεταφέρει τον χρήστη στην αγορά, ανακτά τα πιο δημοφιλή αντικείμενα και τα βάζει πρώτα στην λίστα.
3. Ο χρήστης εφαρμόζει συγκεκριμένα φίλτρα για να βρει τα αντικείμενα που τον ενδιαφέρουν.
4. Το σύστημα βρίσκει τα αντικείμενα με βάση την επιλογή φίλτρων και τα εμφανίζει στον χρήστη.
5. Ο χρήστης επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να αγοράσει.
6. Το σύστημα ελέγχει εάν ο χρήστης έχει αρκετά νομίσματα παιχνιδιού ώστε να αγοράσει το αντικείμενο. Αυτό ισχύει άρα αφαιρεί το ποσό από το υπόλοιπο του χρήστη, επιβεβαιώνει την συναλλαγή και προσθέτει το αντικείμενο στον "σάκο αντικειμένων" του χρήστη.
7. Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην οθόνη της αγοράς.

Εναλλακτική ροή 1:

- 6.a. Το σύστημα διαπιστώνει ένα σφάλμα κατά την επαλήθευση της συναλλαγής. Αναιρεί κάθε προηγούμενη ενέργεια και ενημερώνει τον χρήστη.
- 6.b. Το σύστημα δίνει στον χρήστη την επιλογή να ξαναπροσπαθήσει την συναλλαγή ή να την ακυρώσει.
- 6.c. Ο χρήστης ξαναπροσπαθεί να αγοράσει το αντικείμενο.
- 6.d. Το σύστημα επαναλαμβάνει τα παραπάνω μέχρι να επαληθευτεί η συναλλαγή.

3.c Μάχη μαζί με άλλους παίκτες

1. Ο χρήστης επιλέγει να πολεμήσει μαζί με άλλους παίκτες.
2. Το σύστημα ελέγχει εάν ο χρήστης έχει ενεργοποιημένο ίντερνετ και εάν είναι σε κάποια ομάδα. Διαπιστώνοντας πως ισχύουν και τα δύο του εμφανίζει την επιλογή.
3. Ο χρήστης επιλέγει να προχωρήσει.
4. Το σύστημα ανακτά την πρόοδο της ομάδας και την εμφανίζει στον χρήστη.
5. Ο χρήστης επιλέγει την μάχη που θέλει να πολεμήσει και ξεκινάει όταν συνδεθούν αρκετοί συμπαίκτες.

Εναλλακτική ροή 1:

- 2.a. Το σύστημα διαπιστώνει πως δεν έχει ενεργοποιημένο ίντερνετ ο χρήστης και σταματάει την είσοδό του. Τον ενημερώνει με κατάλληλο μήνυμα.
- 2.b. Ο χρήστης ενεργοποιεί το ίντερνετ.
- 2.c. Το σύστημα διαπιστώνει πως πλέον έχει ίντερνετ και συνεχίζει στην επόμενη οθόνη.

Εναλλακτική ροή 2:

- 2.a. Το σύστημα διαπιστώνει πως ο χρήστης δεν ανήκει σε κάποια ομάδα οπότε σταματάει την είσοδό του. Τον ενημερώνει με κατάλληλο μήνυμα. Τον προτρέπει να κάνει εύρεση ομάδας.
- 2.b. Ο χρήστης κάνει εύρεση ομάδας από τις επιλογές της εφαρμογής.
- 2.c. Ο χρήστης μπαίνει σε μια ομάδα και επιστρέφει στην οθόνη επιλογής μάχης.
- 2.d. Το σύστημα ξανακάνει τους ελέγχους και εφόσον διαπιστώσει πως είναι πλέον σε ομάδα εμφανίζει την επόμενη οθόνη.