



FitQuest

Use cases

Use-cases v0.2



Μέλη ομάδας

Όνομα	A.M.	Ρόλος στο παρών κείμενο
Χάλλας Χαράλαμπος - Μάριος	1084589	Δημιουργία use cases, σύνταξη τεχνικού κειμένου (use-case-v0.1), δημιουργία UML
Πλάτωνας Θεόδωρος	1090073	Δημιουργία use cases
Μπαρδάκης Βασίλειος	1088098	Δημιουργία use cases, σύνταξη τεχνικού κειμένου (use-case-v0.2)
Βιλιώτης Αχιλλέας	1084567	Δημιουργία use cases

Αλλαγές από προηγούμενη έκδοση

Πρώτη έκδοση.



Περιεχόμενα

1: Πιθανοί χειριστές	3
2: Περιπτώσεις χρήσης που θα υλοποιηθούν	3
3: Συνολικό μοντέλο περιπτώσεων χρήσης	4
4: Κείμενα περιπτώσεων χρήσης	5
4.a Εξατομίκευση προγράμματος	5
4.b Αγορά αντικειμένου	6
4.c Μάχη ομάδας	7
4.d Σύστημα μάχης	8
4.e Χάρτης περιπέτειας	9
4.f Σακίδιο αντικειμένων	10
4.g Δημιουργία ομάδας	11
4.h Στρατόπεδο ομάδας	12
4.i Λίστα φίλων	13
4.j Διαγραφή φίλων	14
5: Λοιπές περιπτώσεις χρήσης	14
5.a Προβολή στατιστικών	14
5.b Πώληση αντικειμένου	14
5.c Υποβολή ticket υποστήριξης	14
5.d Ανίχνευση επαναλήψεων	14
5.e Επίπληξη παίκτη	14
5.f Επεξεργασία σάκου παίκτη	14
5.g Ανάλυση ticket υποστήριξης	14
5.h Ανάκτηση ενεργών ticket υποστήριξης	14
5.i Ρύθμιση λειτουργίας διακοσμητή	14
6: Βιβλιογραφία	15



1: Πιθανοί χειριστές

Χρήστης/Παίκτης: Ο χειριστής της εφαρμογής από τον προσωπικό υπολογιστή του. Αλλιώς γνωστός ως "πελάτης".
Σύστημα/Παιχνίδι: Η εγκατεστημένη εφαρμογή που ανταποκρίνεται στις ενέργειες του χρήστη. Επικοινωνεί με τους διακομιστές. Στο μοντέλο περιπτώσεων χρήσης αντιστοιχίζεται μόνο στα use case που εκτελεί κάτι πέρα από την εναλλαγή οθονών κλπ. για λόγους ευκρίνειας.

Βάση Δεδομένων: Η ομάδα σκληρών δίσκων της εφαρμογής που απαρτίζουν τον χώρο αποθήκευσης των δεδομένων των χρηστών.

2: Περιπτώσεις χρήσης που θα υλοποιηθούν

Σε επαρκή λειτουργικότητα θα υλοποιηθούν:

1. Εξατομίκευση προγράμματος
2. Αγορά αντικειμένου
3. Μάχη ομάδας
4. Σύστημα μάχης
5. Χάρτης περιπέτειας
6. Σακίδιο αντικειμένων
7. Δημιουργία ομάδας
8. Λίστα φίλων

3: Συνολικό μοντέλο περιπτώσεων χρήσης

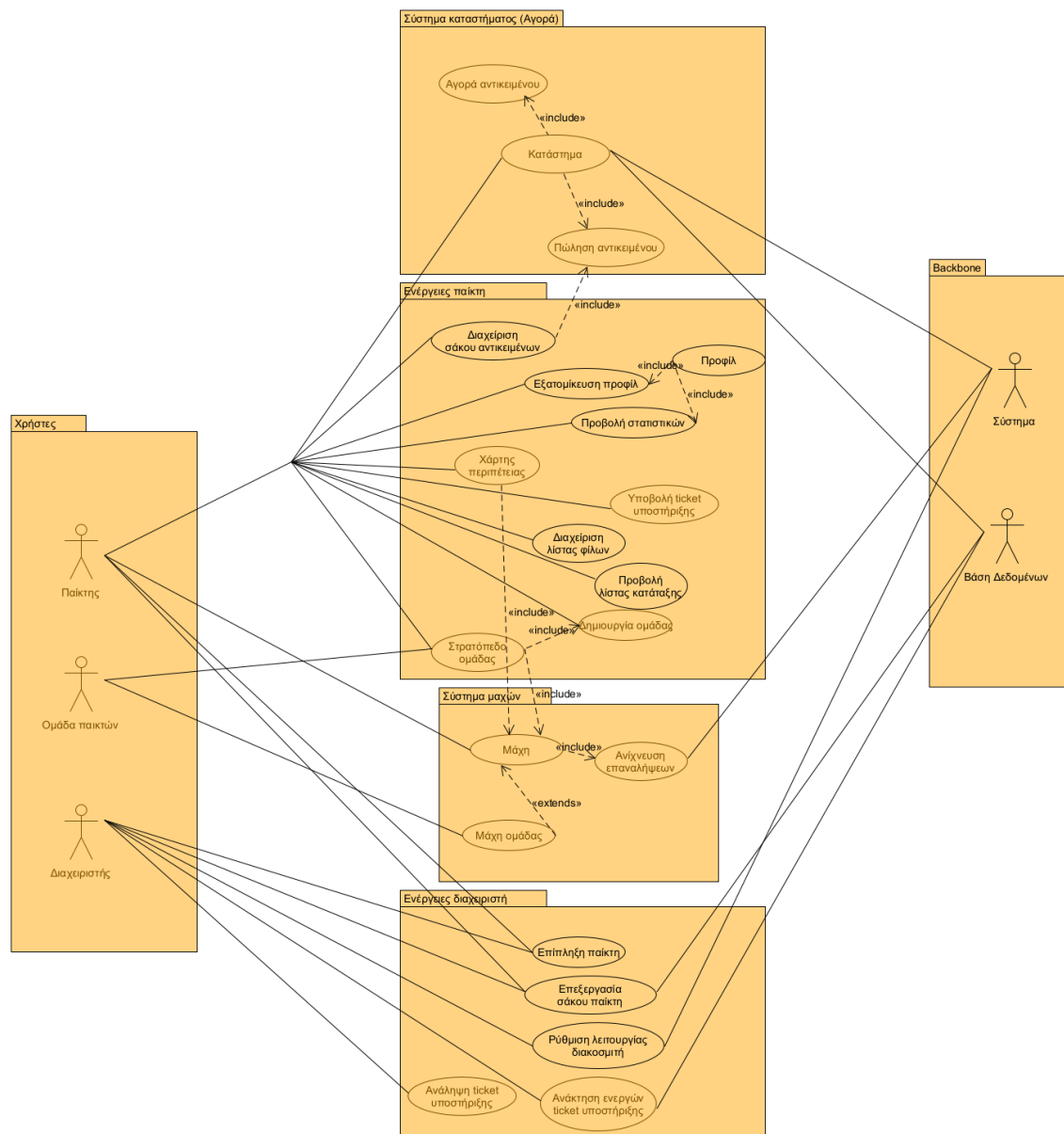


Figure 1: Rendered using UMLet

4: Κείμενα περιπτώσεων χρήσης

4.a Εξατομίκευση προγράμματος

1. Ο χρήστης επιλέγει μια μάχη.
2. Το σύστημα ελέγχει εάν ο εγγεγραμμένος χρήστης έχει διαμορφώσει το προφίλ του και διαπιστώνει πως αυτό δεν έχει γίνει.
3. Το σύστημα διαπιστώνει πως ο χρήστης έχει διαμορφώσει ήδη το προφίλ του.
4. Το σύστημα ανακατά τις τιμές του προφίλ του χρήστη και ελέγχει εάν έχει αθληθεί πολλές φορές σε μικρό χρονικό διάστημα.
5. Το σύστημα διαπιστώνει πως αυτό δεν έχει γίνει και μέσα από αλγόριθμο προτείνει μερικά προγράμματα γυμναστικής.
6. Ο χρήστης επιλέγει να ακολουθήσει ένα από αυτά.
7. Το σύστημα αποθηκεύει την επιλογή του χρήστη και στην μάχη θα εμφανίσει τις ασκήσεις του προγράμματος.

Εναλλακτική ροή 1:

- 3.a. Το σύστημα διαπιστώνει πως αυτό δεν έχει γίνει.
- 3.b. Το σύστημα προωθεί τον χρήστη να διαμορφώσει το προφίλ του.
- 3.c. Ο χρήστης συμπληρώνει διάφορα πεδία και παραμέτρους για να αξιολογηθεί το επίπεδο ενασχόλησης του με την γυμναστική και η φυσική του υγεία.
- 3.d. Το σύστημα ανακατά τις τιμές που εισήγαγε ο χρήστης και μέσα από αλγόριθμο προτείνει μερικά προγράμματα γυμναστικής που δεν έχουν επιλεγεί ήδη από τον χρήστη.
- 3.e. Ο χρήστης επιλέγει να ακολουθήσει ένα από αυτά.
- 3.f. Το σύστημα αποθηκεύει την επιλογή του χρήστη και στην επόμενη μάχη θα εμφανίσει τις ασκήσεις του προγράμματος.

Εναλλακτική ροή 2:

- 5.a. Το σύστημα διαπιστώνει πως ο χρήστης έχει αθληθεί πολλές φορές σε μικρό χρονικό διάστημα.
- 5.b. Το σύστημα προτείνει στον χρήστη να ξεκουραστεί, ενημερώνοντάς τον για τους κινδύνους τραυματισμού, ή να κάνει ένα πρόγραμμα γυμναστικής μικρότερης έντασης.
- 5.c. Ο χρήστης επιλέγει αυτό που θέλει, διαβεβαιώνοντας ότι γνωρίζει τους κινδύνους.

Εναλλακτική ροή 3:

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

4.b Αγορά αντικειμένου

1. Ο χρήστης εισέρχεται στην οθόνη της αγοράς
2. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη της αγοράς στον χρήστη, με δυνατότητα εφαρμογή φίλτρων.
3. Το σύστημα ελέγχει εάν υπάρχει σύνδεση με το διαδύκτιο, διαπιστώνει ότι αυτό ισχύει και ανακτά τα πιο δημοφιλή αντικείμενα και τα βάζει πρώτα στην λίστα.
4. Ο χρήστης εφαρμόζει συγκεκριμένα φίλτρα για να βρει τα αντικείμενα που τον ενδιαφέρουν.
5. Το σύστημα βρίσκει τα αντικείμενα με βάση την επιλογή φίλτρων και τα εμφανίζει στον χρήστη.
6. Ο χρήστης επιλέγει το αντικείμενο που θέλει να αγοράσει.
7. 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.
8. Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην οθόνη της αγοράς.

Εναλλακτική ροή 1:

- 3.a. Το σύστημα ελέγχει εάν υπάρχει σύνδεση με το διαδύκτιο, διαπιστώνει ότι αυτό δεν ισχύει άρα εμφανίζει κανονικά τα αντικείμενα.

Εναλλακτική ροή 2:

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

4.c Μάχη ομάδας

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. Εμφανίζει επίσης επιλογές αντιπάλων.
5. Ο χρήστης επιλέγει την μάχη που θέλει να πολεμήσει και ξεκινάει η μάχη ομάδας. Ο τρόπος διεξαγωγής μάχης περιγράφεται στην περίπτωση χρήσης "Σύστημα μάχης".
6. Το σύστημα στέλνει ενημέρωση σε κάθε μέλος της ομάδας.
7. Κάθε χρήστης μέλος της ομάδας μπορεί να πάρει μέρος στην μάχη ομάδας όσες φορές θέλει μέχρι την λήξη του χρονικού ορίου.
8. Κάθε χρήστης μέλος κατά την είσοδό του στη μάχη ομάδας επιλέγει ποιές ασκήσεις (πρόγραμμα γυμναστικής) θα εκτελέσει.
9. Η ομάδα κατατροπώνει τον αντίπαλο στον προαναφερόμενο χρόνο, το σύστημα εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα σε όλους τους χρήστες μέλη και απονέμει αμοιβές.

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 δημιουργεί ή εισέρχεται σε μια ομάδας (περιγράφεται στο use case δημιουργία ομάδας).
- 2.c. Το σύστημα ξανακάνει τους ελέγχους και εφόσον διαπιστώσει πως είναι πλέον σε ομάδα εμφανίζει την επόμενη οθόνη.

Εναλλακτική ροή 3:

- 2.a. Η ομάδα δεν προλαβαίνει να κατατροπώσει τον αντίπαλο στον προαναφερόμενο χρόνο.
- 2.b. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα αποτυχίας σε κάθε χρήστη μέλος.

4.d Σύστημα μάχης

1. Ο χρήστης επιλέγει να ξεκινήσει η μάχη.
2. Το σύστημα υπολογίζει τα στατιστικά του αντιπάλου με βάση την σωματική δύναμη του χρήστη και το επίπεδο του, την δύναμη των αντικειμένων του και την ζωή που έχει απομείνει στον αντίπαλο από προηγούμενες μάχες, όλα τα οποία αντλεί από την βάση δεδομένων.
3. Το σύστημα εμφανίζει την οθόνη μάχης με τον αντίπαλο, τους πόντους ζωής του και την άσκηση που πρέπει να κάνει ο χρήστης για να πολεμήσει.
4. Ο χρήστης πραγματοποιεί επαναλήψεις της άσκησης.
5. Το σύστημα ανιχνεύει τις επαναλήψεις και εμφανίζει μήνυμα επιβεβαίωση στον χρήστη και μειώνοντας της ζωή του αντιπάλου
6. Όταν η ζωή του αντιπάλου φτάσει στο 0, το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη το κατάλληλο μήνυμα και τις αμοιβές της μάχης [πόντους εμπειρίας, αντικείμενα, νομίσματα].
7. Ενημερώνει το "προφίλ" του χρήστη στη βάση δεδομένων με τις ανταμοιβές του και καταγράφει το αρχείο της μάχης.
8. Το σύστημα επιστρέφει τον χρήστη στην οθόνη του χάρτη.

Εναλλακτική ροή 1:

- 5.a. Περνάει ένα χρονικό διάστημα και το σύστημα δεν εντοπίζει επαναλήψεις.
- 5.b. Το σύστημα εμφανίζει προειδοποιητικό μήνυμα στον χρήστη ότι δεν ανιχνεύονται οι επαναλήψεις.
- 5.c. Ο χρήστης διορθώνει την κάμερα και πραγματοποιεί επαναλήψεις.
- 5.d. Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα επιτυχίας και συνεχίζεται η μάχη.

Εναλλακτική ροή 2:

- 6.a. Ο χρήστης δεν καταφέρνει να κερδίσει τον αντίπαλο (π.χ. κούραση, ακυρώνει τη μάχη...)
- 6.b. Το σύστημα σταματάει αμέσως την μάχη. Ενημερώνει τον χρήστη ότι δεν θα πάρει ανταμοιβή.
- 6.c. Ο χρήστης επιστρέφει στην οθόνη του χάρτη.

4.e Χάρτης περιπέτειας

1. Ο χρήστης εισέρχεται στην οθόνη της περιπέτειας.
2. Το σύστημα ανακτά την πρόοδο του χρήστη.
3. Το σύστημα εμφανίζει το χάρτη στο χρήστη και με βάση την πρόοδό που ανέκτησε του δείχνει τα κλειδωμένα επίπεδα, το επίπεδο που μπορεί να επιλέξει και τα ήδη εκπληρωμένα επίπεδα.
4. Ο χρήστης επιλέγει επίπεδο.
5. Το σύστημα φορτώνει την οθόνη μάχης και ζητάει από το χρήστη να στήσει την κάμερά του.
6. Ο χρήστης στήνει την κάμερά του.
7. Το σύστημα ανιχνεύει την κάμερα του χρήστη.
8. Το σύστημα, χρησιμοποιώντας παραμέτρους του ζωντανού βίντεο, ελέγχει την γωνία της κάμερας και επαληθεύει ότι το μέτρημα των επαναλήψεων μπορεί να γίνει κανονικά.
9. Το σύστημα φορτώνει την οθόνη μάχης και η μάχη ξεκινάει.

Εναλλακτική ροή 1:

- 4.a. Ο χρήστης επιλέγει κλειδωμένο επίπεδο.
- 4.b. Το σύστημα ενημερώνει το χρήστη πως για να ξεκλειδώσει αυτό το επίπεδο πρέπει πρώτα να ολοκληρώσει τα προηγούμενα.
- 4.c. Το σύστημα οδηγεί τον χρήστη στο κομμάτι του χάρτη με το τελευταίο ξεκλειδωμένο επίπεδο.
- 4.d. Ο χρήστης επιλέγει ξανά επίπεδο.

Εναλλακτική ροή 2:

- 6.a. Ο χρήστης δεν έχει κάμερα.
- 6.b. Το σύστημα δεν ανιχνεύει την κάμερα του χρήστη.
- 6.c. Το σύστημα ενημερώνει το χρήστη πως δεν μπορεί να εμπλακεί σε μάχη χωρίς τη χρήση κάμερας.
- 6.d. Το σύστημα επιστρέφει το χρήστη πίσω στο χάρτη και δεν το αφήνει να μπει σε μάχη μέχρι να ανιχνεύσει κάμερα.

Εναλλακτική ροή 3:

- 8.a. Το σύστημα δεν μπορεί να εξακριβώσει την οπτική γωνία, με συνέπεια να μην μπορεί να εξασφαλίσει σωστό μέτρημα των επαναλήψεων.
- 8.b. Το σύστημα ενημερώνει τον χρήστη για αυτό και τον συμβουλεύει να αλλάξει την θέση της κάμερας και να ξαναπροσπαθήσει.
- 8.c. Ο χρήστης συνεχίζει τις αλλαγές μέχρι το σύστημα να μπορεί να εξακριβώσει τα απαραίτητα για την διεξαγωγή της μάχης.

4.f Σαχίδιο αντικειμένων

1. Ο χρήστης ανοίγει το σαχίδιο με τα αντικείμενά του.
2. Το σύστημα φορτώνει μια λίστα με τα αντικείμενα του χρήστη.
3. Ο χρήστης επιλέγει ένα αντικείμενο.
4. Το σύστημα εμφανίζει τις ιδιότητες/χρησιμότητες του αντικειμένου, το κόστος πώλησης και τον αριθμό των αντικειμένων αυτού του τύπου στην κατοχή του χρήστη.
5. Ο χρήστης επιλέγει να χρησιμοποιήσει ένα αντικείμενο.
6. Το σύστημα προσθέτει τις ιδιότητες του αντικειμένου στα στατιστικά του χρήστη και το αφαιρεί από το σαχίδιο του χρήστη.

Εναλλακτική ροή 1:

- 3.a. Ο χρήστης επιλέγει ένα αντικείμενο που αποτελεί κομμάτι εξοπλισμού.
- 3.b. Το σύστημα δείχνει τα στατιστικά του αντικειμένου και το συγκρίνει με το ήδη φορεμένο κομμάτι εξοπλισμού (αν υπάρχει).
- 3.c. Ο χρήστης επιλέγει να φορέσει το νέο αντικείμενο.
- 3.d. Το σύστημα ανανεώνει τα στατιστικά του χρήστη.
- 3.e. Το σύστημα αφαιρεί το αντικείμενο από το σαχίδιο και προσθέτει στη θέση του το πρώην φορεμένο (αντικατάσταση).

Εναλλακτική ροή 2:

- 5.a. Ο χρήστης επιλέγει να πουλήσει ένα αντικείμενο.
- 5.b. Το σύστημα μεταφέρει το χρήστη στην οθόνη της αγοράς.
- 5.c. Το σύστημα στέλνει επιβεβαιωτικό μήνυμα για την πώληση του αντικειμένου στο χρήστη.
- 5.d. Ο χρήστης επιβεβαιώνει τη συναλλαγή.
- 5.e. Το σύστημα προσθέτει τα νομίσματα στο λογαριασμό του χρήστη και αφαιρεί το αντικείμενο από το σαχίδιο του χρήστη.

4.g Δημιουργία ομάδας

1. Ο χρήστης εισέρχεται στην οθόνη του στρατοπέδου ομάδας.
2. Το σύστημα ενημερώνει τον χρήστη ότι δεν είναι σε ομάδα
3. Το σύστημα προτρέπει τον χρήστη να δημιουργήσει μια δική του ομάδα ή να εισέλθει σε μια ήδη υπάρχων ομάδα.
4. Ο χρήστης επιλέγει να δημιουργήσει μια ομάδα..
5. Μεταβαίνει στην οθόνη δημιουργίας ομάδας.
6. Το σύστημα ζητάει από τον χρήστη να συμπληρώσει πεδία για τα χαρακτηριστικά της ομάδας και των ρυθμίσεών της.
7. Ο χρήστης δημιουργεί επιτυχώς την ομάδα του.
8. Το σύστημα εμφανίζει την λίστα φίλων του και του προτείνει να προσκαλέσει φίλους του στην ομάδα.
9. Ο χρήστης επιλέγει φίλους του.
10. Το σύστημα αποστέλλει ειδοποίηση στους επιλεγμένους χρήστες φίλους του χρήστη με μια πρόσκληση στην ομάδα.
11. Επιστρέφει στην οθόνη του στρατοπέδου ομάδας.

Εναλλακτική ροή 1:

- 6.a. Διαπιστώνεται ότι μερικά πεδία δεν είναι έγκυρα. Σε περίπτωση στοιχείων όπως όνομα ομάδας, το σύστημα ελέγχει την βάση δεδομένων σε περίπτωση διπλοτυπίας.
- 6.b. Η ομάδα δεν δημιουργείται και επισημαίνονται τα αντίστοιχα πεδία προς διόρθωση.
- 6.c. Ο χρήστης τα διορθώνει και επιβεβαιώνει την δημιουργία ομάδας.
- 6.d. Η ομάδα δημιουργείται και η ροή συνεχίζεται κανονικά.

Εναλλακτική ροή 2:

- 4.a. Ο χρήστης επιλέγει να εισέλθει σε μια ήδη υπάρχουσα ομάδα.
- 4.b. Το σύστημα εμφανίζει στον χρήστη μια λίστα ομάδων φίλων του.
- 4.c. Ο χρήστης επιλέγει μια ομάδα από τη λίστα.
- 4.d. Το σύστημα τον εντάσσει στην ομάδα και αποστέλλει ειδοποίηση στα υπόλοιπα μέλη για την είσοδο του χρήστη.
- 4.e. Ο χρήστης μεταβαίνει στην οθόνη του στρατοπέδου ομάδας.

4.h Στρατόπεδο ομάδας

1. Ο χρήστης εισέρχεται στην οθόνη του στρατοπέδου ομάδας.
2. Το σύστημα ανακτά τη λίστα μελών της ομάδας και τα παρουσιάζει στην οθόνη. Φορτώνουν επίσης ενέργειες που μπορεί να κάνει ο χρήστης (συνομιλία ομάδας, μάχη ομάδας, ρυθμίσεις ομάδας, μέλη ομάδας).
3. Ο χρήστης επιλέγει να εμφανίσει τα μέλη της ομάδας.
4. Το σύστημα εμφανίζει τα μέλη της ομάδας με βασικές πληροφορίες τους, με δυνατότητα ενεργειών (όπως στο use case λίστα φίλων).
5. Ο χρήστης επιστρέφει στην προηγούμενη οθόνη.

Εναλλακτική ροή 1:

- 3.a. Ο χρήστης επιλέγει την συνομιλία ομάδας
- 3.b. Το σύστημα ανακτά την συνομιλία της ομάδας και την εμφανίζει, με δυνατότητα να γράψει κάτι ο χρήστης.
- 3.c. Ο χρήστης αποστέλλει ένα μήνυμα.
- 3.d. Το σύστημα προσθέτει στην συνομιλία αυτό το μήνυμα και ενημερώνει τα τους χρήστες μέλη της ομάδας.
- 3.e. Ο χρήστης επιστρέφει στην προηγούμενη οθόνη.

Εναλλακτική ροή 2:

- 3.a. Ο χρήστης εισέρχεται στις ρυθμίσεις της ομάδας.
- 3.b. Εμφανίζεται η οθόνη ρυθμίσεων και διάφορα χαρακτηριστικά της ομάδας (όνομα, επιλογή διαγραφής, αρχηγός ομάδας, ...).
- 3.c. Ο χρήστης τροποποιεί κάποιο πεδίο.
- 3.d. Το σύστημα ζητάει επιβεβαίωση. Στη συνέχεια, εφαρμόζει την αλλαγή και ενημερώνονται τα στοιχεία της ομάδας.

Εναλλακτική ροή 2.2:

- 3.3.a. Ο χρήστης δεν έχει τα κατάλληλα δικαιώματα ώστε να τροποποιήσει τις ρυθμίσεις της ομάδας.
- 3.3.b. Το σύστημα εμφανίζει τα αντίστοιχα πεδία ως μη τροποποιήσιμα.
- 3.3.c. Ο χρήστης προσπαθεί να τροποποιήσει κάποιο πεδίο.
- 3.3.d. Το σύστημα τον ενημερώνει πως δεν έχει τα κατάλληλα δικαιώματα για αυτή την κίνηση.

4.i Λίστα φίλων

1. Ο χρήστης εισέρχεται στην οθόνη της λίστας φίλων.
2. Το σύστημα ελέγχει εάν υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο.
3. Το σύστημα διαπιστώνει πως αυτό ισχύει και ανακατά τους φίλους του χρήστη και τους εμφανίζει, με δυνατότητα διαγραφής και προσθήκης νέου φίλου.
4. Ο χρήστης επιλέγει την προσθήκη νέου φίλου εισάγοντας το όνομα του παίκτη που θέλει να προσθέσει.
5. Το σύστημα ελέγχει το όνομα ώστε να υπάρχει στην βάση δεδομένων και επιστρέφει ενημερωτικό μήνυμα.
6. Ο χρήστης εξέρχεται από τα μενού προσθήκης φίλου.
7. Το σύστημα εμφανίζει επιλέον ενημερωτικό μήνυμα εάν ο άλλος παίκτης δεχθεί το αίτημα.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 3..a. Το σύστημα βλέπει πως η συσκευή δεν έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- 3..b. Το σύστημα ανακατά την πιο πρόσφατα cached λίστα φίλων και την εμφανίζει.
- 3..c. Συνεχίζεται η κανονική ροή

Εναλλακτική Ροή 2:

- 4.a. Ο χρήστης επιλέγει να λάβει υπερσύνδεσμο για την πρόσκληση φίλου.
- 4.b. Το σύστημα εφόσον είναι συνδεδεμένο στο διαδίκτυο παράγει και εμφανίζει τον υπερσύνδεσμο που αρμόζει στον χρήστη.

Εναλλακτική Ροή 2.1:

- 4.1.a. Το σύστημα βλέπει πως η συσκευή δεν έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- 4.1.b. Το σύστημα ακυρώνει την διαδικασία προσθήκης φίλου, και ενημερώνει τον χρήστη με σχετικό μήνυμα για την απώλεια σύνδεσης στο διαδίκτυο.
- 4.c. Ο χρήστης εξέρχεται από τα μενού προσθήκης φίλου.
- 4.d. Το σύστημα εμφανίζει επιλέον ενημερωτικό μήνυμα εάν ο άλλος παίκτης δεχθεί το αίτημα.

Εναλλακτική Ροή 3:

- 5.a. Το σύστημα βρίσκει πως ο παίκτης με το εισαχθέντο όνομα δεν υπάρχει στην Β.Δ.
- 5.b. Ο χρήστης επαναλαμβάνει την εισαγωγή ονόματος, επανέρχοντας στην κανονική ροή στο βήμα 4.

4.j Διαγραφή φίλων

1. Ο χρήστης εισέρχεται στην οθόνη λίστας φίλων.
2. Το σύστημα ανακατά τους φίλους του χρήστη και τους εμφανίζει.
3. Ο χρήστης επιλέγει να διαγράψει έναν φίλο του.
4. Το σύστημα ανανεώνει την βάση δεδομένων και την οθόνη του χρήστη.
5. Ο χρήστης εξέρχεται από τα μενού προσθήκης φίλου.

Εναλλακτική Ροή 1:

- 2.a. Το σύστημα βλέπει πως η συσκευή δεν έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- 2.b. Το σύστημα ανακατά την πιο πρόσφατα cached λίστα φίλων και την εμφανίζει.
- 2.c. Συνεχίζεται η κανονική ροή.

5: Λοιπές περιπτώσεις χρήσης

Εδώ αναγράφονται οι περιπτώσεις χρήσεις που δεν έχουν βασική και εναλλακτική ροή. Παρατίθενται μόνο για την πληρότητα του τεχνικού κειμένου.

- 5.a Προβολή στατιστικών
- 5.b Πώληση αντικειμένου
- 5.c Υποβολή ticket υποστήριξης
- 5.d Ανίχνευση επαναλήψεων
- 5.e Επίπληξη παίκτη
- 5.f Επεξεργασία σάκου παίκτη
- 5.g Ανάληψη ticket υποστήριξης
- 5.h Ανάκτηση ενεργών ticket υποστήριξης
- 5.i Ρύθμιση λειτουργίας διακοσμητή



6: Βιβλιογραφία

Το -προσωρινό- εικονίδιο του πρότζεκτ είναι από το <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/rpg-creative-icon-from-gaming-icons-collection-vector-45969591>