

Naziv:	Kupovina
Opis:	U blizini prodavača korisnik može stupiti u interakciju kako bi kupio, prodao ili pregleda predmete koje prodavnica ima.
Glavni tok:	Razmjena novca za predmete.
Preduvjet:	Odgovrajuća pozicija na mapi. Za kupovinu je naravno neopkoda novac.
Posljedica:	Promjena stanja inventarizacija I novca.

Tok: Kupovina	
Korisnik	Sistem
1) Pristupa prodavaču ako želi	2) Prikazuje meni svih proizvoda koje prodavnica ima.
3) Uz dovoljno novca korisnik bira predmet koji želi kupiti	4) Taj predmet se kopira u inventarizaciju igrača, te mu se oduzme odgovarajući iznos novca.
5) Korisnik završava proces, izborom na meniju koji označava napuštanje prodavnice.	

Alternativni tok 1: Kupovina	
Korisnik	Sistem
3) Korisnik nema dovoljno novca. Jedini izbor mu je napuštanje prodavnice	

Alternativni tok 2: Kupovina	
Korisnik	Sistem
5)Korisnik ne želi završiti kupovinu, može ponoviti proces od koraka 3), sve dok se ne desi alternativni tok 1.	