

Τεχνολογία Λογισμικού

4ο ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ

Use-case-v1.0

"Χτίσε την Αποικία Σου"

Ονοματεπώνυμο	Αριθμός μητρώου	Έτος φοίτησης
Παναγόπουλος Ευστάθιος	1072571	6ο
Δέμης Μιχαήλ	1080958	6ο
Μυλωνάς Ανδρέας	1084619	5ο
Κλαυδιανός Ευθύμιος	1072592	6ο
Γιαλένιος Αριστείδης	1072556	6ο

Use case

Use Case 1: Έναρξη νέου παιχνιδιού

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει **Νέο παιχνίδι** από το μενού.
2. Το σύστημα εμφανίζει επιλογές για τον τύπο χάρτη
3. Ο παίκτης επιλέγει τον τύπο χάρτη.
4. Το σύστημα προχωρά στη φόρτωση του χάρτη.
5. Το σύστημα ζητά από τον παίκτη να επιλέξει αριθμό παικτών και τύπο παικτών ανθρώπινος (AI)
6. Ο παίκτης καθορίζει τις επιλογές παικτών.
7. το παιχνίδι είναι multiplayer, το σύστημα εμφανίζει οθόνη αναμονής και περιμένει να συνδεθούν οι υπόλοιποι παίκτες.
8. Όταν συμπληρωθούν οι παίκτες (ανθρώπινοι ή AI), το σύστημα εμφανίζει τις πληροφορίες έναρξης του παιχνιδιού με επιλογή επιβεβαίωσης
9. Ο παίκτης επιβεβαιώνει την έναρξη.
10. Το σύστημα ξεκινά το παιχνίδι με τον πρώτο παίκτη να ρίχνει τα ζάρια.

Εναλλακτική ροή 1: Επιλογή AI παικτών

5.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να παίξει με ai παικτες. 5.α.2 Το σύστημα φορτώνει τους παίκτες . 5.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 8 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2: Δημιουργία τυχαίου χάρτη

3.β.1 Ο παίκτης επιλέγει **Τυχαίος χάρτης** και το σύστημα δημιουργεί έναν νέο χάρτη. 3.β.2 συνεχίζεται από το βήμα 5 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3: Ακύρωση έναρξης

9α.1 Ο παίκτης ακυρώνει την έναρξη πριν την επιβεβαίωση. 9.α.2 Το σύστημα επιστρέφει τον παίκτη στο κύριο μενού.

Εναλλακτική Ροή 4: Αναμονή παικτών σε multiplayer

7.α.1 Το σύστημα περιμένει την είσοδο των απαιτούμενων παικτών.
7.α.2 Αν δεν εμφανιστούν παίκτες εντός χρονικού ορίου, προτείνεται εναλλακτικά η προσθήκη AI.
7.α.3 Αν ο παίκτης επιλέξει ακύρωση, το σύστημα επιστρέφει στο μενού.
7.α.4 Αν συμπληρωθούν οι παίκτες, η ροή συνεχίζεται από το βήμα 8 της βασικής ροής.

Use Case 2: Τοποθέτηση αρχικών σπιτιών και δρόμων

Βασική ροή:

1. Το σύστημα ενημερώνει τον τρέχοντα παίκτη ότι είναι η σειρά του να τοποθετήσει οικισμό.
2. Ο παίκτης επιλέγει μία τοποθεσία στον χάρτη για το σπίτι του.
3. Το σύστημα ελέγχει αν η τοποθεσία είναι διαθέσιμη και απέχει τουλάχιστον 2 ακμές **από αλλά σπίτια**.
4. Οι παίκτες επαναλαμβάνουν τη διαδικασία ώστε να τοποθετήσουν συνολικά δύο σπίτια και δύο δρόμους.
5. Όταν ολοκληρωθεί η τοποθέτηση, το σύστημα υπολογίζει τα αρχικά αγαθά του κάθε παίκτη από τις γειτονικές περιοχές.
6. **Ο παίκτης επιλεγεί την ενέργεια σπίτι αν είναι σε mode σπίτι για να μπει σε mode δρόμος έτσι ώστε να ενεργοποιηθεί η λειτουργία τοποθέτησης δρόμου**
7. Το σύστημα ελέγχει αν ο δρόμος είναι τοποθετημένος σωστά.
8. Αν η τοποθέτηση είναι έγκυρη, το σύστημα τοποθετεί τον δρόμο και ενημερώνει τον παίκτη.
9. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται για όλους τους παίκτες, με αντίστροφη σειρά κατά τη δεύτερη τοποθέτηση
10. Μετά την τοποθέτηση του δεύτερου **σπιτιού** κάθε παίκτη, το σύστημα υπολογίζει αυτόματα τα αρχικά αγαθά από τις γειτονικές περιοχές.

11. Το σύστημα ενημερώνει κάθε παίκτη για τα αγαθά που παρέλαβε.
12. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον πρώτο παίκτη να ρίχνει τα ζάρια.

Εναλλακτική ροή 1 – Λάθος Mode παιχνιδιού: 1.α.1 το σύστημα βρίσκεται σε mode δρόμος. 1.α.2 ο παίκτης πρέπει να κάνει αλλαγή mode έτσι ώστε να τοποθέτηση σπίτι.1.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2 – Μη διαθέσιμη τοποθεσία:

2.α.1 Ο παίκτης προσπαθεί να τοποθετήσει οικισμό σε μη διαθέσιμη τοποθεσία (απόσταση μικρότερη από 3 δρόμους από άλλους οικισμό). 2.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και ζητά από τον παίκτη να επιλέξει άλλη τοποθεσία. 2.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3 – Λανθασμένη τοποθέτηση δρόμου:

6.α.1 Ο παίκτης προσπαθεί να τοποθετήσει δρόμο που δεν συνδέεται με τον οικισμό του. 6.α.2 Το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος και ζητά από τον παίκτη να επιλέξει άλλη τοποθεσία. 6.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 6 της βασικής ροής.

Εναλλακτική Ροή 4 – Παράλειψη τοποθέτησης:

4α. Ο παίκτης καθυστερεί υπερβολικά ή δεν κάνει επιλογή.4α.1 Το σύστημα ενεργοποιεί χρονόμετρο αντίστροφης μέτρησης.4α.2 Αν παρέλθει το χρονικό όριο, το σύστημα επιλέγει τυχαία έγκυρη τοποθεσία για τον παίκτη.

Use Case 3: Ρίψη ζαριών και διανομή αγαθών

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει να ρίξει τα ζάρια
2. Το σύστημα παράγει έναν αριθμό μεταξύ 2 και 12
3. Το σύστημα υπολογίζει ποια εξάγωνα(περιοχές) παράγουν αγαθά όπου αντιστοιχούν στον αριθμό της ζαριάς.
4. Το σύστημα ελέγχει για κάθε τέτοιο εξάγωνο ποιοι παίκτες έχουν **σπίτι** ή **πολυκατοικίες** σε γειτονικά σημεία.
5. Αν υπάρχει **σπίτι**, δίνεται 1 αγαθό του τύπου του εξάγωνου
6. Αν υπάρχει **πολυκατοικία**, δίνονται 2 αγαθά.
7. Το σύστημα ελέγχει αν κάποιο εξάγωνο είναι μπλοκαρισμένο από **κλεφτή** σε αυτή την περίπτωση δεν παράγονται αγαθά από αυτό το εξάγωνο.
8. Το σύστημα διανέμει τα αγαθά στους παίκτες.

9. Ο κάθε παίκτης ενημερώνεται στην οθόνη του για τα αγαθά που έλαβε.
10. Ο παίκτης συνεχίζει κανονικά με τις υπόλοιπες ενέργειες της σειράς του
11. Όταν ολοκληρώσει τις ενέργειές του, πατάει “Τέλος Σειράς” και ξεκινά η σειρά του επόμενου παίκτη.

Εναλλακτική ροή 1 – Εμφάνιση του **κλεφτή**:

1.α.1 Ο παίκτης ρίχνει 7 και ενεργοποιείται ο **κλέφτης**. 2.α.2 Το σύστημα απαιτεί από τον παίκτη να μετακινήσει τον **κλεφτή**. 2.α.3 Οι παίκτες που έχουν πάνω από 7 κάρτες χάνουν 5 κάρτες. 2.α.4 Ο παίκτης μετακινεί τον **κλεφτή** σε ένα εξάγωνο της επιλογής του. 2.α.5 Το σύστημα επιτρέπει στον παίκτη να κλέψει ένα αγαθό από έναν αντίπαλο. 2.α.6 Αν είναι σε αυτό το εξάγωνο και άλλος παίκτης τότε επιλεγεί από ποιον να κλέψει. 2.α.7 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 10 της βασικής ροής.

Use Case 4: Ανταλλαγή αγαθών

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια **Ανταλλαγή αγαθών**.
2. Το σύστημα προσφέρει δύο επιλογές : ανταλλαγή με άλλους παίκτες ή ανταλλαγή με την **τράπεζα**.
3. Αν έχει κατοικία σε λιμάνι τότε μπορεί να κάνει θαλάσσιο εμπόριο
4. Ο παίκτης επιλέγει τον τύπο ανταλλαγής που θέλει να κάνει.
5. Ο παίκτης επιλεγεί ανταλλαγή με άλλους παίκτες
6. Ο αντίπαλος αποδέχεται την προσφορά
7. Το σύστημα ενημερώνει τον παίκτη για την ολοκλήρωση της ανταλλαγής.
8. Ο παίκτης συνεχίζει τη σειρά του.

Εναλλακτική ροή 1 – Ανταλλαγή με άλλους παίκτες(αρνητική):

5.α.1 Ο παίκτης επιλέγει **Ανταλλαγή με παίκτες** και προτείνει μια προσφορά. 5.α.2 Αν ο αντίπαλος παίκτης αρνηθεί την προσφορά, το σύστημα ενημερώνει με μήνυμα ότι δεν έγινε η ανταλλαγή. 5.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 8 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2 – Ανταλλαγή με την **τράπεζα**:

4.β.1 Ο παίκτης επιλέγει **Ανταλλαγή με την τράπεζα** και προσφέρει 4 μονάδες ενός αγαθού για να λάβει 1 μονάδα ενός άλλου αγαθού. 4.β.2 Το σύστημα αφαιρεί τα προσφερόμενα αγαθά και προσθέτει το νέο αγαθό στο απόθεμα του παίκτη. 4.β.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3 – Ανταλλαγή με λιμάνι:

4.γ.1 Ο παίκτης έχει οικισμό σε λιμάνι και επιλέγει **Ανταλλαγή με λιμάνι**. 4.γ.2 Το σύστημα προσφέρει τις διαθέσιμες ανταλλαγές ανάλογα με τον τύπο του λιμανιού:

- Μικρό λιμάνι: Ανταλλαγή 3 προς 1 οποιουδήποτε αγαθού.
- Μεγάλο λιμάνι: Ανταλλαγή 2 προς 1 ενός συγκεκριμένου αγαθού. 4.γ.3 Ο παίκτης επιλέγει και ολοκληρώνει την ανταλλαγή. 4.γ.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 4- Λάθος στην προσφορά ανταλλαγής με αποθήκη και λιμάνι

7.α.1 ο παίκτης βάζει λάθος αγαθά για την ανταλλαγή . 7.α.2 εμφανίζεται μήνυμα λάθος αγαθά 7.α.3 ο παίκτης η ξανά βάζει αγαθά ή συνεχίζει από βήμα 8

Use Case 5: Κατασκευή νέου σπιτιού (mode Σπίτι)

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια **Κατασκευή σπιτιού βρίσκετε ήδη στο mode σπίτι**
2. Το σύστημα εμφανίζει τις διαθέσιμες τοποθεσίες όπου μπορεί να τοποθετηθεί νέο σπίτι .
3. Ο παίκτης επιλέγει μια τοποθεσία που βρίσκεται τουλάχιστον δύο δρόμους μακριά από οποιονδήποτε άλλο σπίτι.
4. Το σύστημα ελέγχει αν η τοποθεσία συνδέεται με τον οδικό δίκτυο του παίκτη μέσω ενός από τους δρόμους του.
5. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά (1 δέντρο, 1 πηλό, 1 κριθάρι, 1 κασικά).
6. Αν οι προϋποθέσεις πληρούνται, το σύστημα αφαιρεί τα απαιτούμενα αγαθά από το απόθεμα του παίκτη.
7. Το σύστημα τοποθετεί τον νέο σπίτι στην επιλεγμένη τοποθεσία.
8. Ο παίκτης αποκτά πρόσβαση στα αγαθά των γειτονικών εξάγωνων για τις μελλοντικές ρίψεις ζαριών.
9. Ο παίκτης συνεχίζει τη σειρά του.

Εναλλακτική ροή 1 – Λάθος Mode παιχνιδιού: 1.α.1 το σύστημα βρίσκεται σε mode δρόμος. 1.α.2 ο παίκτης πρέπει να κάνει αλλαγή mode έτσι ώστε να τοποθέτηση σπίτι.1.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2 – Έλλειψη αγαθών:

5.α.1 Αν ο παίκτης δεν διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

5.α.2 Ο παίκτης μπορεί να προσπαθήσει να αποκτήσει αγαθά μέσω ανταλλαγής ή να ακυρώσει την ενέργεια.

5.α.3 Αν ο παίκτης αποκτήσει τα απαραίτητα αγαθά, η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 5 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3 – Μη διαθέσιμη τοποθεσία:

3.α.1 Αν η τοποθεσία δεν είναι διαθέσιμη (λόγω εγγύτητας με άλλο σπίτι), το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

3.α.2 Ο παίκτης επιλέγει διαφορετική τοποθεσία.

3.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 4 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 4 – Σπίτι χωρίς δρόμο του παίκτη:

4.α.1 Αν η τοποθεσία δεν συνδέεται με δρόμο του παίκτη, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

4.α.2 Ο παίκτης μπορεί να ακυρώσει την ενέργεια ή να τοποθετήσει πρώτα έναν δρόμο για να εξασφαλίσει σύνδεση.

4.α.3 Αν ο παίκτης τοποθετήσει δρόμο, η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 4 της βασικής ροής.

Use Case 6: Αναβάθμιση σπιτιού σε πολυκατοικία

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια **Αναβάθμιση σπιτιού πρέπει να βρίσκετε σε Mode σπίτι για να λειτουργεί**.
2. Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχουν **διαθέσιμα σπίτια** για αναβάθμιση
3. Το σύστημα εμφανίζει τις τοποθεσίες όπου ο παίκτης διαθέτει ήδη σπίτι.
4. Ο παίκτης επιλέγει ένα υπάρχον σπίτι για αναβάθμιση.
5. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά (**2 κριθάρια, 3 βράχους**).
6. Αν οι προϋποθέσεις πληρούνται, το σύστημα αφαιρεί τα απαραίτητα αγαθά από το απόθεμα του παίκτη.
7. Το σύστημα αντικαθιστά τον οικισμό με πολυκατοικία στην επιλεγμένη τοποθεσία.
8. Ο παίκτης λαμβάνει διπλάσια αγαθά από την περιοχή όταν γίνεται ρίψη ζαριών που αντιστοιχεί στους γειτονικούς εξάγωνους.
9. Ο παίκτης συνεχίζει τη σειρά του.

Εναλλακτική ροή 1 – Λάθος Mode παιχνιδιού:

1.α.1 το σύστημα βρίσκεται σε mode δρόμος. 1.α.2 ο παίκτης πρέπει να κάνει αλλαγή mode έτσι ώστε να κάνει αναβάθμιση σπίτι.1.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2 – Έλλειψη αγαθών:

4.α.1 Αν ο παίκτης δεν διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

4.α.2 Ο παίκτης μπορεί να προσπαθήσει να αποκτήσει αγαθά μέσω ανταλλαγής ή να ακυρώσει την ενέργεια.

4.α.3 Αν ο παίκτης αποκτήσει τα απαραίτητα αγαθά, η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 4 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3 – Το σπίτι είναι ήδη πολυκατοικία:

3.α.1 Αν ο παίκτης επιλέξει έναν σπίτι που έχει ήδη αναβαθμιστεί σε πολυκατοικία, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

3.α.2 Ο παίκτης επιλέγει διαφορετικό σπίτι ή ακυρώνει την ενέργεια.

3.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής.

Use Case 7: Κατασκευή δρόμου (Mode δρόμος)

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια **Κατασκευή δρόμου, πρέπει να βρίσκετε σε Mode δρόμος για να λειτουργεί**
2. Το σύστημα εμφανίζει τις διαθέσιμες τοποθεσίες για τοποθέτηση δρόμου.
3. Ο παίκτης επιλέγει μία τοποθεσία που συνδέεται με υπάρχοντα δρόμο του.
4. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά (1 δέντρο, 1 πηλό).
5. Αν οι προϋποθέσεις πληρούνται, το σύστημα αφαιρεί τα απαραίτητα αγαθά από το απόθεμα του παίκτη.
6. Το σύστημα τοποθετεί τον νέο δρόμο στην επιλεγμένη τοποθεσία.
7. Ο παίκτης συνεχίζει τη σειρά του.

Εναλλακτική ροή 1 – Λάθος Mode παιχνιδιού:

1.α.1 το σύστημα βρίσκεται σε mode σπίτι. 1.α.2 ο παίκτης πρέπει να κάνει αλλαγή mode έτσι ώστε να κάνει δρόμο .1.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2 – Έλλειψη αγαθών:

4.α.1 Αν ο παίκτης δεν διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

4.α.2 Ο παίκτης μπορεί να προσπαθήσει να αποκτήσει αγαθά μέσω ανταλλαγής ή να ακυρώσει την ενέργεια.

4.α.3 Αν ο παίκτης αποκτήσει τα απαραίτητα αγαθά, η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 4 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3 – Μη διαθέσιμη τοποθεσία:

3.α.1 Αν η τοποθεσία δεν συνδέεται με υπάρχοντα δρόμο του παίκτη, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

3.α.2 Ο παίκτης επιλέγει διαφορετική τοποθεσία ή ακυρώνει την ενέργεια.

3.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 3 της βασικής ροής.

Use Case 8: Κατασκευή κάρτας μαγείας

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια **Κατασκευή κάρτας μαγείας** **πρέπει να βρίσκετε σε Mode δρόμος για να λειτουργεί.**
2. Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά (1 κασίκι , 1 κριθάρι , 1 βράχο).
3. Αν οι προϋποθέσεις πληρούνται, το σύστημα αφαιρεί τα απαιτούμενα αγαθά από το απόθεμα του παίκτη.
4. Το σύστημα επιλέγει τυχαία μία κάρτα μαγείας από τη διαθέσιμη τράπουλα και τη δίνει στον παίκτη.
5. Η κάρτα που δίνεται είναι Στράτος
6. Ο παίκτης δεν αποκαλύπτει την κάρτα μέχρι να την παίξει.
7. Όταν ο παίκτης τη χρησιμοποιήσει, μπορεί να μετακινήσει τον στρατό και να κλέψει ένα αγαθό από έναν γειτονικό παίκτη
8. Ο παίκτης συνεχίζει τη σειρά του.

Εναλλακτική ροή 1 – Λάθος Mode παιχνιδιού:

1.α.1 το σύστημα βρίσκεται σε mode δρόμο. 1.α.2 ο παίκτης πρέπει να κάνει αλλαγή mode έτσι ώστε να κατασκευάσει κάρτα .1.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 2 – Έλλειψη αγαθών:

2.α.1 Αν ο παίκτης δεν διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα σφάλματος.

2.α.2 Ο παίκτης μπορεί να προσπαθήσει να αποκτήσει αγαθά μέσω ανταλλαγής ή να ακυρώσει την ενέργεια.

2.α.3 Αν ο παίκτης αποκτήσει τα απαραίτητα αγαθά, η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 2 της βασικής ροής.

Εναλλακτική ροή 3 – Εξαντλημένες κάρτες μαγείας:

4.α.1 Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμες κάρτες μαγείας στην τράπουλα, το σύστημα εμφανίζει μήνυμα ότι δεν μπορούν να αγοραστούν άλλες κάρτες.

4.α.2 Ο παίκτης επιστρέφει στο μενού επιλογών και συνεχίζει τη σειρά του.

Εναλλακτική ροή 4– Τύπος κάρτας μαγείας Πόντος Νίκης:

5α. Αν η κάρτα που δίνεται είναι "Πόντος Νίκης", ο παίκτης τη διατηρεί κρυφή.

5β. Η κάρτα μετρά για τον τελικό υπολογισμό των πόντων νίκης στο τέλος του παιχνιδιού. Συνεχίζει από βήμα 7

Use Case 9: Σύναψη προσωρινής συμμαχίας

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει **Πρόταση συμμαχίας** από το μενού στρατηγικών ενεργειών.
2. Το σύστημα εμφανίζει λίστα με τους διαθέσιμους παίκτες για συμμαχία.
3. Ο παίκτης επιλέγει έναν ή περισσότερους στόχους και ορίζει προτεινόμενους όρους:
 - Προτεραιότητα ανταλλαγών μεταξύ τους.
 - Δέσμευση να μην γίνει επίθεση με στρατό μεταξύ τους.
 - Κοινή χρήση λιμανιών.
4. Το σύστημα στέλνει ειδοποίηση στους επιλεγμένους παίκτες.
5. Κάθε παίκτης μπορεί να αποδεχθεί ή να απορρίψει την πρόταση.
6. Αν αποδεχθεί ο παίκτης, η συμμαχία ενεργοποιείται και το σύστημα την καταγράφει.
7. Οι παίκτες ενημερώνονται για την έναρξη της συμμαχίας και τους κανόνες που ισχύουν.
8. Το σύστημα παρακολουθεί τη διάρκεια της συμμαχίας (μέχρι 2 γύρους).
9. Κατά τη διάρκεια της συμμαχίας:
 - Οι ανταλλαγές μεταξύ των συμμάχων γίνονται με καλύτερους όρους
 - Δεν επιτρέπεται χρήση στρατού εναντίον συμμάχου.
 - Κοινά λιμάνια επιτρέπουν πρόσβαση σε όλους τους συμμάχους.
10. Μετά από 2 γύρους ή με ακύρωση από έναν από τους παίκτες, η συμμαχία λήγει.
11. Το σύστημα ενημερώνει όλους τους παίκτες για τη λήξη της συμμαχίας.

Εναλλακτική ροή 1 – Απόρριψη πρότασης:

5.α.1 **Αν όλοι οι παίκτες αρνηθούν**, η συμμαχία δεν ενεργοποιείται.

5.α.2 Το σύστημα ενημερώνει τον παίκτη που έκανε την πρόταση.

Εναλλακτική ροή 2 – Ακύρωση συμμαχίας πριν τη λήξη:

10.α.1 Ένας παίκτης μέλος της συμμαχίας επιλέγει **Ακύρωση συμμαχίας**.

10.α.2 Το σύστημα ζητά επιβεβαίωση.

10.α.3 Αν επιβεβαιωθεί, η συμμαχία λήγει αμέσως.

10.α.4 Οι υπόλοιποι παίκτες ενημερώνονται.

Use Case 10: Ενεργοποίηση εμπορικού αποκλεισμού

Βασική ροή:

1. Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια **Εμπορικός αποκλεισμός**.
2. Το σύστημα ελέγχει αν η κάρτα μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε αυτό το σημείο του παιχνιδιού.
3. Αν η ενεργεια είναι έγκυρη, το σύστημα εμφανίζει λίστα με τους υπόλοιπους παίκτες ως πιθανούς στόχους.
4. Ο παίκτης επιλέγει έναν αντίπαλο παίκτη για τον αποκλεισμό.
5. Το σύστημα εμφανίζει προεπισκόπηση με τις συνέπειες του αποκλεισμού. Καμία δυνατότητα ανταλλαγών (με άλλους παίκτες ή με την αποθήκη), καμία χρήση λιμανιών, διάρκεια 2 γύροι.
6. Ο παίκτης επιβεβαιώνει την ενεργοποίηση της ενέργειας .
7. Το σύστημα εφαρμόζει τον αποκλεισμό στον επιλεγμένο παίκτη: Καταγράφει τον παίκτη αποκλεισμένο , προσθέτει χρονοδιακόπτη διάρκειας αποκλεισμού, ενημερώνει όλους τους παίκτες μέσω μηνύματος στην οθόνη.
8. Το σύστημα αφαιρεί την δυνατότητα αυτής της ενέργειας .
9. Η ροή συνεχίζεται με τις υπόλοιπες ενέργειες του παίκτη στη σειρά του.

Εναλλακτική ροή 1 – Η ενέργεια δεν μπορεί να γίνει:

2.α.1 Αν η ενέργεια έχει χρησιμοποιηθεί μια φορά ή δεν πληρούνται οι συνθήκες το σύστημα εμφανίζει προειδοποίηση. 2.α.2 Ο παίκτης μπορεί να επιστρέψει στο μενού.

Εναλλακτική ροή 2 – Αντίπαλος ήδη αποκλεισμένος:

4.α.1 Αν ο επιλεγμένος παίκτης είναι ήδη αποκλεισμένος , το σύστημα εμφανίζει σχετικό μήνυμα. 4.α.2 Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει άλλο στόχο ή να ακυρώσει την ενέργεια.

Εναλλακτική ροή 3 – Ακύρωση ενεργοποίησης:

6.α.1 Ο παίκτης ακυρώνει την ενεργοποίηση της κάρτας στην προεπισκόπηση.

6.α.2 Το σύστημα επιστρέφει στο μενού.

