Τεχνολογία Λογισμικού

1o ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ

Use-case-v0.1

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

**Use case**

**Use Case 1: Σύνδεση παίκτη (Login)**

**Βασική ροή:**

1. **Ο χρήστης επιλέγει την επιλογή Είσοδος από την αρχική οθόνη.**
2. **Το σύστημα εμφανίζει τη φόρμα με πεδία για το username και το password.**
3. **Ο χρήστης εισάγει το username και το password και επιλέγει την επιλογή Είσοδος.**
4. **Το σύστημα ελέγχει αν το username και το password είναι έγκυρα.**
5. **Αν το username και το password είναι έγκυρα, το σύστημα επιτρέπει την είσοδο του χρήστη στο παιχνίδι και εμφανίζει την κύρια οθόνη.**

**Εναλλακτική ροή 1 – Λάθος στοιχεία σύνδεσης:**

**4.α.1 Αν καταχωρίσει λάθος username χρήστη ή κωδικό, το σύστημα ενημερώνει με σχετικό μήνυμα.4.α.2 Μπορεί να δοκιμάσει ξανά ή να επιλέξει Άλλαξε τον password μου.4.α.3 Επιλέγοντας Άλλαξε τον password μου, ξεκινάει η διαδικασία ανάκτησης password.4.α.4 Σε περίπτωση επιτυχίας, η ροή συνεχίζεται από το βήμα 5 της βασικής ροής.**

**Εναλλακτική ροή 2 – Νέος παίκτης (Εγγραφή):**

**1.α.1 Αν δεν έχει λογαριασμό, επιλέγει Εγγραφή. 1.α.2 Ανοίγει η φόρμα εγγραφής για τη δημιουργία νέου λογαριασμού.1.α.3 Αφού συμπληρώσει τα στοιχεία του, επικυρώνει την ενέργεια.1.α.4 Δημιουργείται αυτόματα ο νέος λογαριασμός και συνδέεται.1.α.5 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 5 της βασικής ροής.**

**Use Case 2: 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 δημιουργία ή φόρτωση του χάρτη.**
5. **Το σύστημα ζητά από τον παίκτη να επιλέξει αριθμό παικτών και τύπο παικτών (ανθρώπινος ή AI)**
6. **Ο παίκτης καθορίζει τις επιλογές παικτών.**
7. **Αν 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 υπάρχοντος χάρτη**

**3.α.1 Ο παίκτης επιλέγει να χρησιμοποιήσει έναν υπάρχοντα χάρτη. 3.α.2 Το σύστημα φορτώνει έναν υπάρχοντα χάρτη αντί για τυχαίο χάρτη. 3.α.3 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 5 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 Η περίπτωση χρήσης 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 περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 7 της βασικής ροής.**

**Use Case 3: 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 τον οικισμό του.**
3. **Το σύστημα ελέγχει αν η τοποθεσία είναι διαθέσιμη και απέχει τουλάχιστον 3 ακμές από άλλους οικισμούς.**
4. **Οι παίκτες επαναλαμβάνουν τη διαδικασία ώστε να τοποθετήσουν συνολικά δύο οικισμούς και δύο δρόμους.**
5. **Όταν ολοκληρωθεί η τοποθέτηση, το σύστημα υπολογίζει τα αρχικά αγαθά του κάθε παίκτη από τις γειτονικές περιοχές.**
6. **Το σύστημα ενεργοποιεί τη 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 οικισμού 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 – 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 2 – 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 3 – 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 4: 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** **οπού αντιστοιχούν στον αριθμό της ζαριάς.**
4. **Το σύστημα ελέγχει για κάθε τέτοιο εξάγωνο ποιοι παίκτες έχουν οικισμούς ή πόλεις σε γειτονικά σημεία.**
5. **Αν υπάρχει οικισμός, δίνεται 1 αγαθό του τύπου του εξαγώνου**
6. **Αν υπάρχει πόλη, δίνονται 2 αγαθά.**
7. **Το σύστημα ελέγχει αν κάποιο εξάγωνο είναι μπλοκαρισμένο από τον στρατό 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 στρατού:**

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

**Use Case 5: 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 αποθήκη .**
3. **Αν έχει κατοικία σε λιμάνι τότε μπορεί να κάνει θαλάσσιο εμπόριο**
4. **Ο παίκτης επιλέγει τον τύπο ανταλλαγής που θέλει να κάνει.**
5. **Το σύστημα ενημερώνει τον παίκτη για την ολοκλήρωση της ανταλλαγής.**
6. **Ο παίκτης συνεχίζει τη σειρά του.**

**Εναλλακτική ροή 1 – Ανταλλαγή με άλλους παίκτες:**

**4.α.1 Ο παίκτης επιλέγει Ανταλλαγή με παίκτες και προτείνει μια προσφορά. 4.α.2 Οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να δεχτούν ή να αρνηθούν την προσφορά. 4.α.3 Αν κάποιος παίκτης αποδεχτεί την προσφορά, το σύστημα ενημερώνει τα αποθέματα των δύο παικτών. 4.α.4 Η περίπτωση χρήσης συνεχίζεται από το βήμα 5 της βασικής ροής.**

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

**4.β.1 Ο παίκτης επιλέγει Ανταλλαγή με την αποθήκη 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 5 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 5 της βασικής ροής.**

**Use Case 6: Κατασκευή νέου σπιτιού**

**Βασική ροή:**

1. **Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια Κατασκευή σπιτιού.**
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 κατσικά).**
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 – 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 2 – 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 3 – 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 7: Αναβάθμιση σπιτιού σε πολυκατοικία**

**Βασική ροή:**

1. **Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια Αναβάθμιση σπιτιού.**
2. **Το σύστημα ελέγχει αν υπάρχουν διαθέσιμοι οικισμοί 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 (3 κριθάρια, 2 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 – 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 2 – 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 8: Κατασκευή δρόμου**

**Βασική ροή:**

1. **Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια Κατασκευή δρόμου.**
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 – 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 2 – 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 9: Κατασκευή κάρτας μαγείας**

**Βασική ροή:**

1. **Ο παίκτης επιλέγει την ενέργεια Κατασκευή κάρτας μαγείας.**
2. **Το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης διαθέτει τα απαραίτητα αγαθά (1 κατσίκι , 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. **Ο παίκτης δεν αποκαλύπτει την κάρτα μέχρι να την παίξει.**
6. **Ο παίκτης συνεχίζει τη σειρά του.**

**Εναλλακτική ροή 1 – 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 2 – 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 3 – Τύποι καρτών μαγείας:**

**4.β.1 Αν η κάρτα που επιλέγεται τυχαία είναι Στράτος , τότε:**

* **Όταν ο παίκτης τη χρησιμοποιήσει, μπορεί να μετακινήσει τον στρατό σε μία περιοχή και να κλέψει ένα αγαθό από έναν γειτονικό παίκτη.**

**4.β.2 Αν η κάρτα είναι Πόντος νίκης, τότε:**

* **Ο παίκτης τη διατηρεί κρυφή και μετρά ως ένας πόντος νίκης για το τέλος του παιχνιδιού.**

**Use Case 10: Υπολογισμός και ανακήρυξη νικητή**

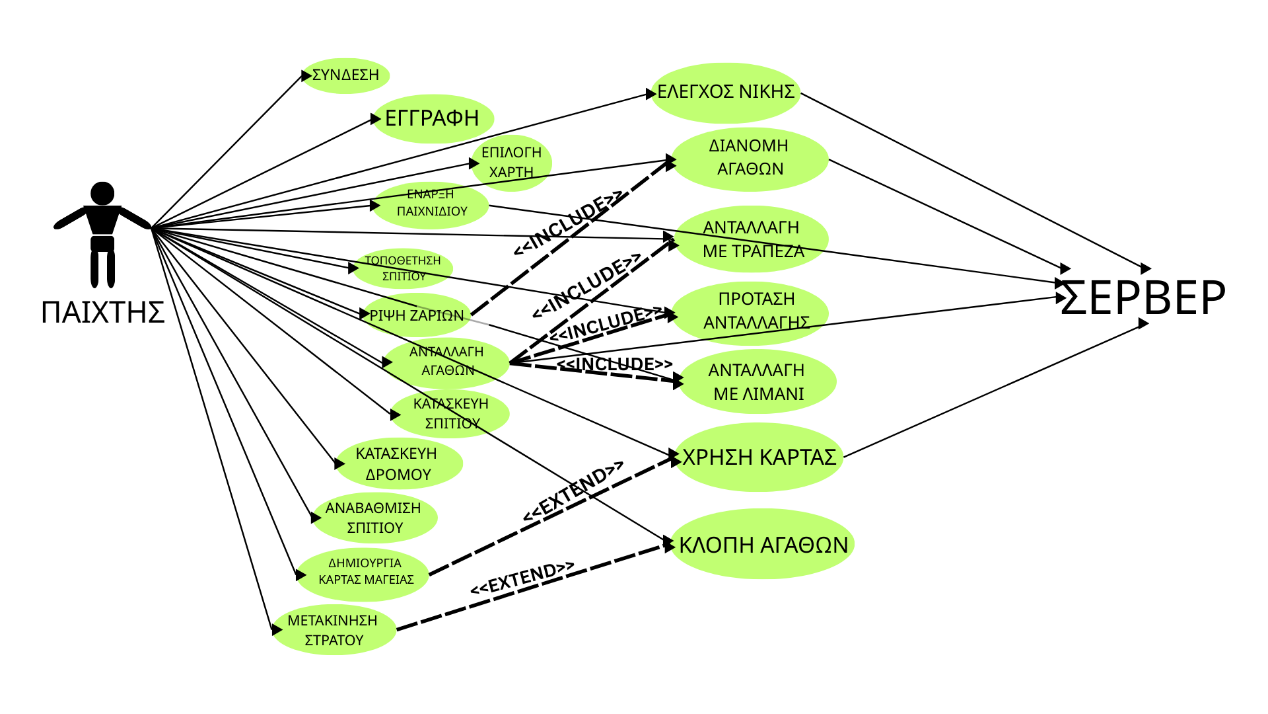
**Βασική ροή:**

1. **Μετά από κάθε ενέργεια ενός παίκτη το σύστημα ελέγχει αν ο παίκτης έχει φτάσει τους 10 πόντους νίκης.**
2. **Οι πόντοι νίκης υπολογίζονται ως εξής:**
   * **1 πόντος για κάθε σπίτι.**
   * **1 πόντοι για κάθε πολυκατοικία (αναβαθμισμένο οικισμό).**
   * **2 πόντοι για τον παίκτη με τον μεγαλύτερο στρατό (τουλάχιστον 2 κάρτες στρατούς).**
   * **2 πόντοι για τον παίκτη με τον μεγαλύτερο συνεχόμενο δρόμο (τουλάχιστον 3 δρόμοι στη σειρά).**
   * **Πόντοι από κάρτες μαγείας που δίνουν πόντους νίκης.**
3. **Αν ο παίκτης έχει 10 ή περισσότερους πόντους:**
   * **Το σύστημα ανακοινώνει ότι ο παίκτης κέρδισε το παιχνίδι.**
   * **Το παιχνίδι τερματίζεται.**

**Εναλλακτική ροή 1 – Κανένας παίκτης δεν έχει 10 πόντους:**

**2.α.1 Αν κανένας παίκτης δεν έχει φτάσει τους 10 πόντους, το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.**

**USE CASE DIAGRAM**



**Mock-ups**

Εικόνα που περιέχει κείμενο, στιγμιότυπο οθόνης, γραμματοσειρά, λογισμικό

Το περιεχόμενο που δημιουργείται από τεχνολογία AI ενδέχεται να είναι εσφαλμένο.

**Εικόνα που περιέχει στιγμιότυπο οθόνης, διάγραμμα, κείμενο

Το περιεχόμενο που δημιουργείται από τεχνολογία AI ενδέχεται να είναι εσφαλμένο.**