

Név	Kilépés	
Cél	Alkalmazás bezárása	
Előfeltétel	Fut az alkalmazás	
Sikeres lefutás	Alkalmazás bezárása	
Sikertelen lefutás	Hibaüzenet megjelenítése	
Elsődleges aktor	Felhasználó	
Másodlagos aktor		
Kiváltó esemény	Kilépés gomb megnyomása	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	A rendszer visszakérdez biztosan ki szeretne-e lépni a felhasználó
	2	„Igen” esetén bezáródik a játék
	3	„Nem” esetén kilépési kérés visszavonása
	4	
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	1.1	
	1.2	

Név	Játék indítása	
Cél	Játék indítása	
Előfeltétel	Sikeres bejelentkezés	
Sikeres lefutás	Játék	
Sikertelen lefutás	Hibaüzenet megjelenítése	
Elsődleges aktor	Felhasználó	
Másodlagos aktor		
Kiváltó esemény	„Játék” gomb megnyomása	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	Az alkalmazás elindít egy kör játékot
	2	
	3	
	4	
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	1.1	
	1.2	

Név	Regisztráció / Bejelentkezés	
Cél	Felhasználó létrehozása, vagy meglévő felhasználóba belépés	
Előfeltétel		
Sikeres lefutás	Sikeres bejelentkezés	
Sikertelen lefutás	Folyamat újratekzdése	
Elsődleges aktor	Új felhasználó	
Másodlagos aktor		
Kiváltó esemény	Eszközön a játék első elindítása	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	Regisztráció / Bejelentkezés opció megjelenítése
	2	Regisztráció esetén felhasználónév bekérése
	3	Amennyiben szabad felhasználónevet adtunk meg tovább a játékba
	4	Hiba esetén, a folyamaton újbóli próbálkozás
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	1.1	Bejelentkezés esetén felhasználónév és jelszó bekérése
	1.2	Érvényes adatok megadása esetén tovább a játékba
	1.3	Hiba esetén, a folyamaton újbóli próbálkozás

Név	Gyorsítók megtekintése	
Cél	Gyorsítók listázása	
Előfeltétel	Szünet menü	
Sikeres lefutás	Gyorsítók megjelenítése	
Sikertelen lefutás	Hibaüzenet megjelenítése	
Elsődleges aktor	Felhasználó	
Másodlagos aktor		
Kiváltó esemény	„Gyorsítók megtekintése” gomb megnyomása	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	Szünet menüből váltunk a gyorsítók menüjére
	2	Menü mutatása „Vissza” gomb megnyomásáig
	3	
	4	
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	1.1	
	1.2	

Név	Szünet	
Cél	Aktuális játék szüneteltetése	
Előfeltétel	Játék folyamatban	
Sikeres lefutás	Játék megáll, szünet menü megjelenik	
Sikertelen lefutás	Hibaüzenet megjelenítése	
Elsődleges aktor	Felhasználó	
Másodlagos aktor		
Kiváltó esemény	„Szünet” gomb megnyomása	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	Az alkalmazás szünetelteti a jelenlegi játékot
	2	Megjeleníti a szünet menüjét
	3	
	4	
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	1.1	„Játék újratekdése” gomb lehetősége
	2.1	„Játék befejezése” gomb lehetősége
	3.1	„Gyorsítok megtekintése” gomb lehetősége

Név	Bolt	
Cél	Bolt megnyitása	
Előfeltétel	Bejelentkezés	
Sikeres lefutás	Bolt menüjének megtekintése	
Sikertelen lefutás	Hibaüzenet megtekintése	
Elsődleges <u>aktor</u>	Felhasználó	
Másodlagos <u>aktor</u>		
Kiváltó esemény	Az elsődleges <u>aktor</u> rányom a Bolt menüpontra	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	A <u>felhasználó megnyitja</u> a boltot
	2	A rendszer megjeleníti a <u>lehetőes vásárlási</u> opciókat
	3	A felhasználó kiválasztja a <u>megvásárolandó</u> tételt
	4	A felhasználó kiválasztja a megfelelő opciót
Kiegészítések	Lépés	Tevékenység
	4.1	Vásárlás megerősítése
	4.2	Visszalépés

Név	Fejlesztések vásárlása	
Cél	A vásárlás befejezése	
Előfeltétel	A felhasználó véglegesíti a vásárlást	
Sikeres lefutás	A felhasználó megkapja a tételt	
Sikertelen lefutás	Hibaüzenet megjelenítése	
Elsődleges aktor	Felhasználó	
Másodlagos aktor		
Kiváltó esemény	A vásárlás véglegesítése	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	A felhasználó véglegesíti a vásárlást
	2	Megvásárolt tétel megjelenítése
	3	Visszalépés a Boltba
Kiegészítések	Lépés	Tevékenység
	1	
	2	
	3	
	4	

Név	Játék újratekzdése	
Cél	A játékmenet újraindítása	
Előfeltétel	Szünet (Pause) menüpont megnyomása	
Sikeres lefutás	A játékmenet újraindul	
Sikertelen lefutás	Hibaüzenet megjelenítése	
Elsődleges aktor	Felhasználó	
Másodlagos aktor		
Kiváltó esemény	A Játék Újraindítása (Restart) gomb megnyomása	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	A Játék Újraindítása (Restart) gomb megnyomása
	2	A játékmenet újraindul
	3	
	4	
Kiegészítések	Lépés	Tevékenység
	1	
	2	
	3	
	4	

Név	Játék befejezése	
Cél	A játékmenet befejezése	
Előfeltétel	Szünet (Pause) menüpont megnyomása	
Sikeres lefutás	A játékmenet befejeződik	
Sikertelen lefutás	Hibaüzenet megjelenítése	
Elsődleges aktor	Felhasználó	
Másodlagos aktor		
Kiváltó esemény	A Játék Befejezése (Quit) gomb megnyomása	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	A Játék Befejezése (Quit) gomb megnyomása
	2	A játékmenet befejeződik
	3	Visszatérés a menübe
	4	
Kiegészítések	Lépés	Tevékenység
	1	
	2	
	3	
	4	