**מערכת הקפצת הודעות שגיאה**

מטרה: לתת לשחקנית יותר מידע למה היא שומעת את הצליל של השגיאה בעזרת טקסט.

רעיון כללי: היו שני חלונות טקסט מוסתרים (אחת לכל שחקנית), שיופעלו כל פעם שנכנסים לחריגה של UC4. לחלונות יהיה מנהל שידאג להפעיל וכבות אותו, ולקבל קלט ולהגיב בהתאם.

דרישות:

1. בכל צד של המסך יהיה חלון המשויך לשחקנית השולטת באי של אותו צד.
2. חלון יפעל רק אם הצד שלו הוא הצד של השחקנית החייה.
3. יופיעו עד 10 הודעות במקביל.
4. הרקע שלו יהיה שקוף
5. הטקסט יהיה בלבן או צהוב או כל צבע אחר שבולט או/ונעים על רקע כחול.
6. החלון יהיה מעל שטח שחיק של הלוח ולכאן אובייקטים יוכלו לעבור תחתיו.
7. כל ההודעות מופיעות מלמטה ונעלמות מלמעלה.
8. זמן הפעלת החלון היה קבוע (כרגע 3.5 שניות), ומתחילים לאותו מהפעלת ההודעה הראשונה.
9. חוץ מההודעה שמחדשת/מתחילה את מחזור החיים של החלון, הודעה נעלמות בהפרש של לפחות שנייה וחצי מהקודמת לה.

הודעות שגיאה וקלט:

1. UC4
   1. אין מספיק זהב (קלט: 3 )
   2. זמן התור אזל (קלט: 2 )
   3. התפריט סגור (קלט: 1 )
2. UC5
   1. אזור בנייה לא חוקי (קלט: 7 )
   2. יותר מידי מבצרים (קלט: 5 )
   3. לא נמצא שטח נבחר (קלט: 6 )
3. UC7
   1. גוש זהב פעיל? (קלט: 8 )
   2. הכפתור נהול (קלט: 4 )
   3. היריבה שלך חלשה מידי, תפסיקי להציק לה. (קלט: 9 )
   4. פלישה נכשלה (קלט: 10 )
4. UC?

מחזור החיים של המנהל:

1. מתי שחריגה קורת שולחים למנהל קטל שאייתו בוחר את הודעת השגיאה.
2. אז הוא בודק אם החלון הנכון מופעל, ובהנחה שלא מפעיל אותו.
3. אז בודק איזה אובייקט של הטקסט כבוי, מהראשון ברשימה לאחרון:
   1. בהנחה שהוא מוצא אחד כבוי מאתחל אותו עם הודעה הרצויה ומדליק אותו.
4. מחקה 3.5 שניות.
5. מכבה את כל אובייקטי הטקסט הרלוונטיים, כאשר הוא מחק בין 0.15 שניות לרבע שניה (נבחר אחר כך זמן מדויק) מכיבוי אחד לשני.
6. בהנחה שכל הטקסטים מכובים המנהל מכבה את החלון.