

Przypadki użycia - Game Master

Emil Dragańczuk

Listopadk
2019

1

2 Przypadki użycia

2.1 Game Master

- Rozpoczęcie rozgrywki
 - Pobranie parametrów rozgrywki z konfiguracji
 - Wygenerowanie nowej planszy
 - Wysłanie informacji o rozpoczęciu do wszystkich agentów
- Obsługa prosby o dołączenie
 - Game Master może odrzucić lub zaakceptować prośbę, w zależności od limitu agentów w drużynie
- Obsługa zapytań Agentów
 - Game Master na podstawie globalnego stanu planszy waliduje zapytanie Agentów i odsyła spowrotem wynik walidacji
 - Jeśli zapytanie dotyczy stanu planszy to Game Master odsyła odpowiedź na podstawie aktualnego stanu planszy
 - Potencjalnie akcja agenta może spowodować zmianę stanu planszy, w tym wygenerowanie nowego kawałka jeśli akcją było dostarczenie kawałka do celu
- Prezentowanie stanu planszy wraz z wynikiem
 - Game Master na swoim interfejsie użytkownika prezentuje aktualny stan planszy, wynik oraz meczowe statystyki
- Zakończenie rozgrywki
 - Na żądanie użytkownika lub po wygranej którejkolwiek z drużyn Game Master wysyła informacje o końcu gry do Agentów po czym sam się wyłącza