

## Use Case

O use case que decidi implementar retrata toda a situação de efetuar trocas com colônias rivais.

**Nome do Use Case:** "Trocar com Colônias Rivais"

**Descrição:** Como um jogador inicia uma troca com outras colônias europeias rivais no jogo.

**Atores Primários:** Jogador

**Atores secundários:** Nenhum

**Pré-condições:**

Existem colônias europeias rivais no mapa do jogo e o jogador já estabeleceu conexão com alguma dessas colônias.

**Main flow:**

O jogador começa ao escolher uma colônia, escolhendo também a colônia europeia rival com a qual deseja negociar, escolhendo os produtos e quantidades que deseja trocar e, finalmente, confirmando o pedido. De seguida, a solicitação é processada pelo sistema do jogo e a colônia rival na Europa responde com uma proposta alternativa ou aceita a troca. O jogador pode aceitar, recusar ou até mesmo negociar a contraproposta. A troca de produtos ocorre se ambas as partes concordarem, resultando na adição ou remoção de produtos nas colônias envolvidas de acordo com o pedido de troca.

**Fluxo Alternativo:**

**Resposta da Colônia Rival:** Este fluxo alternativo lida com cenários em que a troca pode ou não prosseguir como inicialmente planejado. Isso inclui a rejeição da troca pela colônia rival ou pelo jogador.

**Nome 1:** “Colônia Rival recusa Troca”

**Descrição:** O sistema informa que a colônia europeia rival recusou a troca.

**Ator Principal:** Jogador

**Ator Secundário:** Nenhum

**Pré-condições:**

Colônia europeia rival rejeitou a troca.

**Pós-condições:**

Troca cancelada e o sistema apresenta uma mensagem com a informação que a troca foi recusada.

**Nome 2:** “Jogador recusa a Contraproposta”

**Descrição:** O sistema informa que o jogador rejeitou a contraproposta.

**Ator Principal:** Jogador

**Ator Secundário:** Nenhum

**Pré-condições:**

O jogador recusou a contraproposta.

**Pós-condições:**

Troca cancelada e o sistema apresenta uma mensagem informando que o jogador rejeitou a contraproposta.