

A partir daí pode escolher o que fazer na colónia, nomeadamente, ver o armazém, a fila de construção e as unidades presentes na colónia, bem como escolher os recursos a ser produzidos.

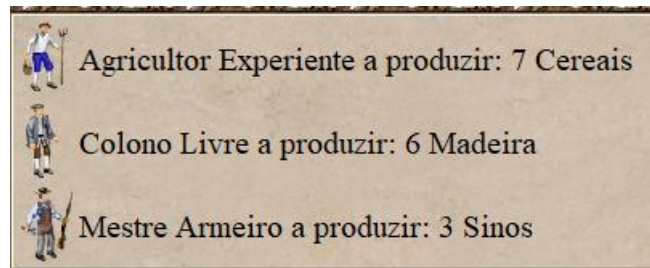
Ver o armazém:



Ver a fila de construção:



Ver unidades presentes na colônia:



Escolher os recursos a ser produzidos:



(arrastar as unidades para onde tem o recurso a ser coletado)

Use case template

Use Case: Ver armazém

Descrição: O jogador verifica recursos que tem disponíveis no armazém.

Ator Principal: Jogador

Ator Secundário: Nenhum

Fluxo Principal: O jogador acede a "Ver Armazém" para examinar os recursos disponíveis na colónia, incluindo alimentos, madeira, minerais, entre outros.

Use Case: Ver unidades na Colónia

Descrição: O jogador verifica que unidades estão presentes na colónia selecionada.

Ator Principal: Jogador

Ator Secundário: Nenhum

Fluxo Principal: O jogador acede a "Ver Unidades na Colónia" para examinar as unidades presentes na colónia, incluindo colonos, soldados e trabalhadores disponíveis.

Use Case: Ver fila de construção

Descrição: O jogador verifica que construções estão na fila de construção à espera de ordens para serem construídas, e que construções é ou não possível colocar na fila.

Ator Principal: Jogador

Ator Secundário: Nenhum

Fluxo Principal: O jogador verifica a "Fila de Construção" para visualizar as construções em andamento/espera na colónia, permitindo a tomada de decisões sobre alocação de recursos.

Fluxo Alternativo: Se o jogador não tiver recursos suficientes para uma certa construção ser acabada e retirada da fila, a construção permanece na fila.

Assim, esta Use Case permite que os jogadores tomem decisões estratégicas sobre como alocar recursos nas suas colónias para otimizar a produção e o desenvolvimento, sendo uma parte vital da experiência de jogo no FreeCol.

O diagrama é o seguinte:

