

# Use Case Diagram

## Gerenciar Recursos na Colônia

O Use Case escolhido foi implementar a forma de gerenciar recursos de uma colônia. Para abrir o seguinte menu, basta clicar numa colônia que pertença ao jogador.



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

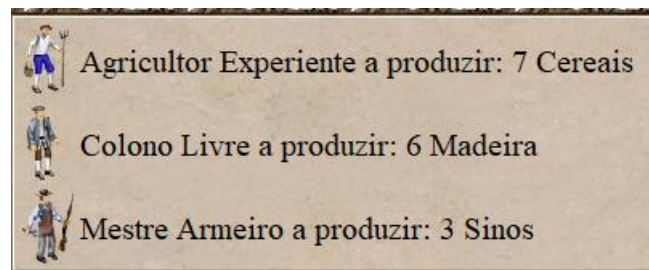
Ver o armazém:



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 templates

### Use Case 1: 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 2: 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 3: 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.

#### **Use Case 4:** Escolher recursos a produzir

**Descrição:** O jogador coloca uma unidade na “casa” que pretende ter recursos a ser produzidos (ex.: coloca unidade na armaria, para fazer armas).

**Ator Principal:** Jogador

**Ator Secundário:** Nenhum

**Fluxo Principal:** O jogador verifica as construções que tem disponíveis para colocar unidades para fabricar o recurso correspondente à construção. Caso queira, coloca a unidade nessa construção para começar a produção do recurso.

**Fluxo Alternativo:** Se o jogador não tiver unidades para colocar na construção, não pode colocar e fica sem o recurso a ser produzido.

**Pré-condições:** A colónia tem de ter unidades para poder alocar na produção de recursos.

Assim, estas Use Cases 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:

