

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 Rivals"

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

Atores Primários: Jogador

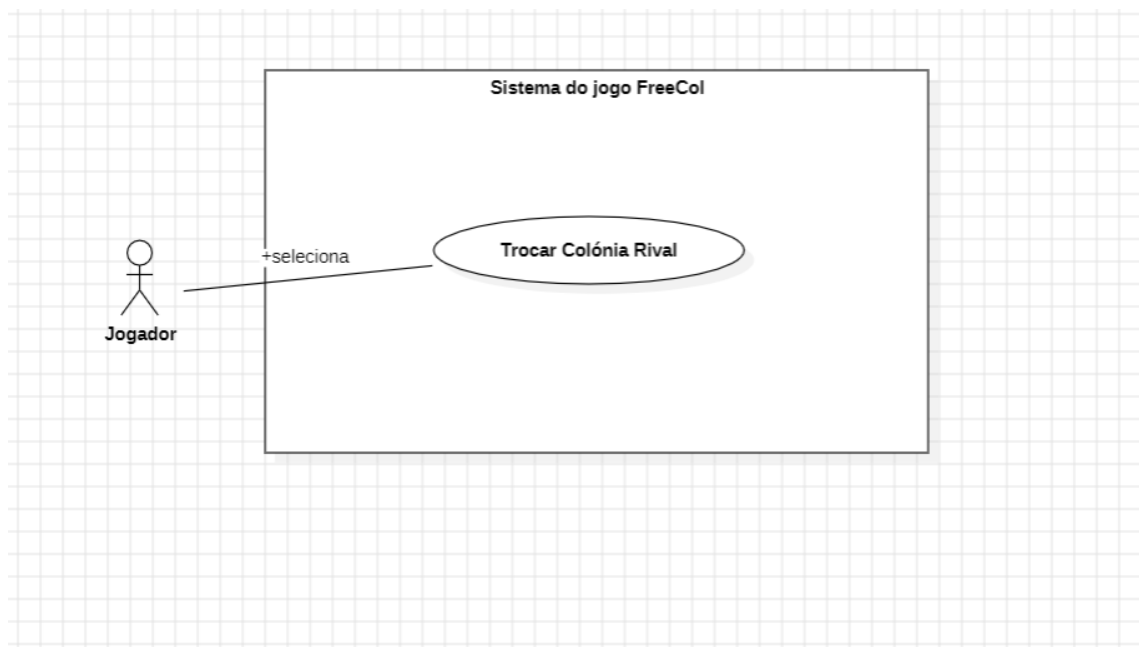
Atores secundários: Nenhum

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 Colónia 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 colónia rival ou pelo jogador.

Nome 1: “Colónia Rival recusa Troca”

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

Ator Principal: Jogador

Ator Secundário: Nenhum

Pré-condições:

Colónia 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.