ЯРИЛ 2.0. Прототип 2. Примеры использования (use cases)

# Пример А

## Общее описание

Игрок может походить между комнатами, осматриваясь.

## Реализация

### ОМ

#### Локации

Несколько комнат с именами и описаниями, соединённых по сторонам света

#### Действия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Действие | Шаблон | Процедура |
| Осмотреться | «осмотреться» | ОписатьТекущуюЛокацию() |
| Север | «север» | ПерейтиНаСевер() |
| Восток | «восток» | ПерейтиНаВосток() |
| Юг | «юг» | ПерейтиНаЮг() |
| Запад | «запад» | ПерейтиНаЗапад() |

### Процедуры реакции

|  |  |
| --- | --- |
| Процедура | Инструкции |
| ОписатьТекущуюЛокацию() | * ВыдатьОписаниеЛокации(ТекущаяЛокация) |
| ПерейтиНаСевер() | * ПерейтиНаЛокацию(ТекущаяЛокация.Север) |
| ПерейтиНаВосток() | * ПерейтиНаЛокацию(ТекущаяЛокация.Восток) |
| ПерейтиНаЮг() | * ПерейтиНаЛокацию(ТекущаяЛокация.Юг) |
| ПерейтиНаЗапад() | * ПерейтиНаЛокацию(ТекущаяЛокация.Запад) |

## Требования

* ОМ:
  + Локации с именами, описанием и ссылками друг на друга по сторонам света
  + Действия с шаблоном и именами функций реакции
* ВМ:
  + Инструкции:
    - ВыдатьОписаниеЛокации – выдаёт имя и описание локации
      * Входящие параметры:
        + Локация выражение
      * Исключения:
        + Локация не задана
    - ПерейтиНаЛокацию – меняет текущую локацию, выдаёт описание новой (вызывает ВыдатьОписаниеЛокации)
      * Входящие параметры:
        + Локация выражение
      * Исключения:
        + Локация не задана
  + Выражения:
    - Встроенная переменная
    - Свойство объекта aka операция «точка» (<выражение-объект>.<имя свойства>)
      * Исключения:
        + Выражение не является объектом
        + У объекта <имя объекта> нет свойства <имя свойства>
  + Встроенные переменные:
    - Локация ТекущаяЛокация
  + Обработка исключений:
    - Для инструкций: если параметр - выражение-объект = НЕ\_ЗАДАН, то исключение не выбрасывается дальше данной инструкции
* Движок:
  + Текущая локация

# Пример Б

## Общее описание

По локациям разбросаны предметы. Осмотр локации выдаёт также список предметов на них. Игрок может поднимать (собирать) предметы (в инвентарь) и осматривать. Может просмотреть, что у него в инвентаре.

## Реализация

### ОМ

#### Локации

В локациях разбросаны предметы с именами и описаниями.

#### Действия

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Действие | Шаблон | Процедура |
| Осмотреться | «осмотреться» | ОписатьТекущуюЛокацию() |
| Север | «север» | ПерейтиНаСевер() |
| Восток | «восток» | ПерейтиНаВосток() |
| Юг | «юг» | ПерейтиНаЮг() |
| Запад | «запад» | ПерейтиНаЗапад() |
| Осмотреть предмет | «осмотреть» <ВП> | ОписатьПредмет($2) |
| Инвентарь | «инвентарь» | ПоказатьИнвентарь() |
| Взять предмет | «взять» <ВП> | ВзятьПредмет($2) |

### Процедуры реакции

|  |  |
| --- | --- |
| Процедура | Инструкции |
| ОписатьТекущуюЛокацию() | * ВыдатьОписаниеЛокации(ТекущаяЛокация) |
| ПерейтиНаСевер() | * ПерейтиНаЛокацию(ТекущаяЛокация.Север) |
| ПерейтиНаВосток() | * ПерейтиНаЛокацию(ТекущаяЛокация.Восток) |
| ПерейтиНаЮг() | * ПерейтиНаЛокацию(ТекущаяЛокация.Юг) |
| ПерейтиНаЗапад() | * ПерейтиНаЛокацию(ТекущаяЛокация.Запад) |
| ОписатьПредмет() | * ВыдатьОписаниеПредмета($1) |
| ПоказатьИнвентарь() | * ПоказатьИнвентарь() |
| ВзятьПредмет() | * ВзятьПредмет($1) |

## Требования

* ОМ:
  + Предметы с именами, описанием
  + Локации содержат списки содержащихся в них предметов
* ВМ:
  + Инструкции:
    - ПоказатьИнвентарь – выдаёт список предметов а инвентаре
      * Входящие параметры:
        + нет
      * Исключения:
        + Нет
    - ВыдатьОписаниеПредмета – показать описание предмета
      * Входящие параметры:
        + Предмет выражение
      * Исключения:
        + Предмет не задан
    - ВзятьПредмет – перенести предмет из локации в инвентарь
      * Входящие параметры:
        + Предмет выражение
      * Исключения:
        + Предмет не задан
* Движок:
  + Инвентарь