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

[Пример A 1](#_Toc250573101)

[Пример B 2](#_Toc250573102)

[Пример C 3](#_Toc250573103)

# Пример A

## 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 B

## 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

# Пример C

## Общее описание

Повторить пример B с использованием стандартной библиотеки глаголов.

## Реализация

### ОМ

#### Локации

См. Пример B.

#### Действия

##### Наследуемые от библиотеки «Глаголы» (standard\verbs.xml)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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

##### Наследуемые от библиотеки «Глаголы» (standard\verbs.xml)

|  |  |
| --- | --- |
| **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:
  + Ссылка на используемые библиотеки, загрузка в ОМ данных из библиотек перед загрузкой данных из истории