

شرح مربوط به مورد کاربرد بروزرسانی نقشه

نام	توضیحات
نام	بروزرسانی نقشه
شماره	۱
نویسنده	پوریا الوانی
تاریخ آخرین بروزرسانی	۱۴۰۳/۷/۱۵
فرضیات	بازی شروع شده باشد
پیش شرط	بازیکن به نقشه دسترسی داشته باشد
شروع	ایجاد بازی
گفتگو	<p>سیستم ساختمان ها را به نقشه اضافه می کند.</p> <p>سیستم درختان را به نقشه اضافه می کند.</p> <p>اگر کاربر قصد ساختن ساختمان جدید را داشت آنگاه:</p> <p>سیستم مبلغ پولی که برای ساختن ساختمان نیاز است را نمایش می دهد.</p> <p>سیستم فضایی که ساختمان اشغال می کند را نمایش می دهد.</p> <p>سیستم مدت زمانی که ساختمان ساخته می شود را نمایش می دهد.</p> <p>سیستم تحمل ضربه ساختمان را نمایش می دهد.</p> <p>سیستم نوع ساختمانی را نمایش می دهد.</p> <p>اگر نوع ساختمان دفاعی بود آنگاه:</p> <p>سیستم نوع آسیب را نمایش می دهد.</p> <p>سیستم محدوده ای که آسیب می زند را نمایش می دهد.</p> <p>سیستم نوع هدفی که آسیب می زند را نمایش می دهد.</p> <p>اگر نوع ساختمان منابع بود آنگاه:</p> <p>سیستم گنجایش آن را نمایش می دهد.</p> <p>سیستم میزان تولید آن را در هر ساعت نمایش می دهد.</p> <p>اگر نوع ساختمان تله بود آنگاه:</p> <p>سیستم آسیبی را که می زند نمایش می دهد.</p> <p>سیستم نوع آسیب را نمایش می دهد.</p> <p>سیستم محدوده تاثیر را نمایش می دهد.</p> <p>اگر کارگر بیکاری و فضای کافی وجود داشت آنگاه:</p> <p>اگر کاربر پول کافی را برای ساختن ساختمان داشت:</p> <p>سیستم ساختمان را شروع می کند به ساختن.</p> <p>سیستم بعد از اتمام زمان ساختن ساختمان اجازه استفاده به کاربر را می دهد.</p> <p>در غیر این صورت :</p> <p>سیستم به کاربر پیشنهاد می دهد تا باقی مانده پول با الماس جبران کند.</p> <p>اگر کاربر قصد پرداخت با الماس داشت آنگاه:</p> <p>اگر الماس به اندازه کافی داشت آنگاه:</p> <p>سیستم باقی مانده پول را با الماس جبران می کند</p> <p>سیستم ساختمان را شروع می کند به ساختن.</p>

در غیر این صورت آنگاه :

اگر کاربر بیکاری وجود نداشت آنگاه:

سیستم مقدار الماسی که باید پرداخت شود تا کارگری زودتر کارش تمام شود را نمایش می دهد.

اگر کاربر قصد پرداخت الماس برای آزاد سازی کاربر را داشت آنگاه:

اگر کاربر به اندازه کافی الماس داشت آنگاه :

سیستم آخرین کاربر را آزاد می کند و ساختمان جدید شروع به ساختن می شود.

در غیر این صورت آنگاه :

سیستم از ساختن ساختمان خودداری می کند.

اگر فضای کافی وجود نداشت آنگاه:

سیستم از ساختن ساختمان خودداری می کند.

اگر کاربر قصد تغییر چیدمان نقشه را داشت آنگاه:

اگر کاربر بر روی گزینه دهکده خانه کلیک کند آنگاه:

سیستم نقشه های موجود برای دهکده خانه را نمایش می دهد.

اگر کاربر بر روی گزینه پایه جنگ کلیک کند آنگاه:

سیستم نقشه های موجود برای پایه جنگ را نمایش می دهد.

اگر کاربر بر روی گزینه ویرایش چیدمان کلیک کند آنگاه:

سیستم نقشه انتخاب شده را نمایش می دهد.

اگر کاربر گزینه پاکسازی خاموش باشد آنگاه:

سیستم به کاربر اجازه می دهد تا ساختمان را جابه جا کند.

سیستم به کاربر گزینه حذف ساختمان را نمایش می دهد.

در غیر این صورت آنگاه:

سیستم ساختمانی را که کاربر انتخاب کند بلافاصله حذف می کند.

اگر کاربر گزینه حذف همه را کلیک کند آنگاه:

سیستم پیام تایید و لغو را نمایش می دهد.

اگر کاربر تایید کند آنگاه:

سیستم تمام ساختمان ها را پاک می کند.

اگر کاربر گزینه نمایش دیوارها را کلیک کند آنگاه:

سیستم تمام ساختمان ها را پنهان می کند.

اگر کاربر گزینه نمای دیدبان را کلیک کند آنگاه:

سیستم تمام تله ها را پنهان می کند.

اگر کاربر گزینه حالت عکس کلیک کند آنگاه:

سیستم تمام گزینه ها پنهان می کند و فقط نقشه مپ را نشان می دهد.

اگر کاربر گزینه ذخیره را کلیک کند آنگاه:

سیستم تغییرات را در نقشه اعمال می کند و در دیتابیس ذخیره می کند.

اگر کاربر گزینه لغو را کلیک کند آنگاه:

سیستم تغییرات را در نقشه اعمال نمی کند.

اگر کاربر بر روی گزینه کپی چیدمان کلیک کند آنگاه:

سیستم نقشه انتخاب شده را کپی می کند.

اگر کاربر نقشه ای را انتخاب کند آنگاه:

سیستم گزینه تایید و لغو برای کپی چیدمان نمایش می دهد.

اگر کاربر گزینه تایید را کلیک کند آنگاه:
سیستم نقشه را به نقشه انتخاب شده تغییر می‌دهد.
اگر کاربر گزینه لغو را کلیک کند آنگاه:
سیستم عملیات کپی کردن را لغو می‌کند
اگر کاربر بخواهد ساختمان ها را ارتقا دهد آنگاه:
سیستم هزینه ای که برای ارتقا نیاز هست را نمایش می‌دهد.
سیستم مدت زمانی که برای ارتقا نیاز هست را نمایش می‌دهد.
اگر کارگر بیکاری وجود داشته باشد آنگاه:
اگر کاربر پول کافی برای ارتقا داشته باشد:
سیستم ارتقا ساختمان را شروع می‌کند.
سیستم بعد از ارتقا ساختمان کارگر را بیکار می‌کند.
سیستم لول ساختمان را یکی افزایش می‌دهد.
در غیر این صورت آنگاه:
سیستم مقدار الماسی که باید پرداخت شود تا کارگری زودتر کارش تمام شود را نمایش می‌دهد.
اگر کاربر قصد پرداخت الماس برای آزاد سازی کارگر را داشت آنگاه:
اگر کاربر به اندازه کافی الماس داشت آنگاه :
سیستم آخرین کارگر را آزاد می‌کند و ارتقا ساختمان شروع می‌شود.
در غیر این صورت آنگاه :
سیستم از ارتقا ساختمان خودداری می‌کند.
اگر کاربر بخواهد درختی را از نقشه حذف کند:
سیستم مقدار اکسیر لازم برای برداشت درخت را نمایش می‌دهد.
اگر کارگر بیکاری وجود داشته باشد آنگاه:
اگر کاربر اکسیر کافی برای ارتقا داشته باشد:
سیستم حذف درخت را شروع می‌کند.
سیستم بعد از حذف درخت کارگر را بیکار می‌کند.
در غیر این صورت آنگاه:
سیستم مقدار الماسی که باید پرداخت شود تا کارگری زودتر کارش تمام شود را نمایش می‌دهد.
اگر کاربر قصد پرداخت الماس برای آزاد سازی کارگر را داشت آنگاه:
اگر کاربر به اندازه کافی الماس داشت آنگاه :
سیستم آخرین کارگر را آزاد می‌کند و حذف درخت شروع می‌شود.
در غیر این صورت آنگاه :
سیستم از حذف درخت خودداری می‌کند.
سیستم نقشه آپدیت شده را در دیتابیس ذخیره می‌کند.
اجرای این مورد کاربرد به پایان می‌رسد.

کاربر از نقشه فعلی راضی باشد

این مورد کاربر پس شرط ندارد

پایان

پس شرط

