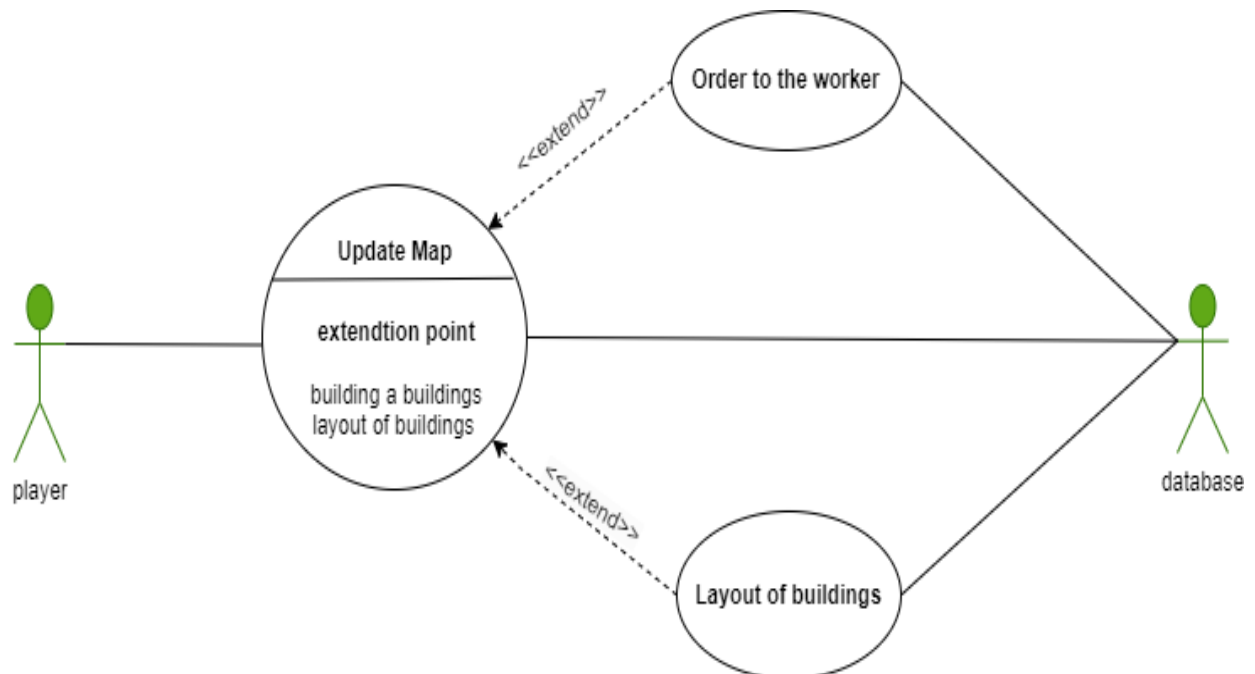




Usecase diagram :



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 می‌کند.</p> <p>سیستم درختان را به نقشه اضافه می‌کند.</p> <p>اگر کاربر قصد ساختن ساختمان جدید را داشت آنگاه:</p> <p>سیستم مبلغ پولی که برای ساختن ساختمان نیاز است را نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم فضایی که ساختمان اشغال می کند را نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم مدت زمانی که ساختمان ساخته می‌شود را نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم تحمل ضربه ساختمان را نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم نوع ساختمانی را نمایش می‌دهد.</p> <p>اگر نوع ساختمان دفاعی بود آنگاه:</p> <p>سیستم نوع آسیب را نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم محدوده ای که آسیب می‌زند را نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم نوع هدفی که آسیب می‌زند را نمایش می‌دهد.</p> <p>اگر نوع ساختمان منابع بود آنگاه:</p> <p>سیستم گنجایش آن را نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم میزان تولید آن را در هر ساعت نمایش می‌دهد.</p> <p>اگر نوع ساختمان تله بود آنگاه:</p> <p>سیستم آسیبی را که می‌زند نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم نوع آسیب را نمایش می‌دهد.</p> <p>سیستم محدوده تاثیر را نمایش می‌دهد.</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 می‌کند به ساختن.</p> <p>سیستم بعد از اتمام زمان ساختن ساختمان اجازه استفاده به کاربر را می‌دهد.</p> <p>در غیر این صورت :</p> <p>سیستم به کاربر پیشنهاد می‌دهد تا باقی‌مانده 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 باقی‌مانده پول را با الماس جبران می‌کند</p>

سیستم ساختمان را شروع می‌کند به ساختن.

در غیر این صورت آنگاه :

اگر کارگر بیکاری وجود نداشت 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 ساختمان جدید شروع به ساختن می‌شود.

در غیر این صورت آنگاه :

سیستم از ساختن ساختمان خودداری می‌کند.

اگر فضای کافی وجود نداشت آنگاه:

سیستم از ساختن ساختمان خودداری می‌کند.

اگر کاربر قصد تغییر چیدمان نقشه را داشت آنگاه:

اگر کاربر بر روی گزینه دهکده خانه کلیک کند آنگاه:

سیستم نقشه‌های موجود برای دهکده خانه را نمایش می‌دهد.

اگر کاربر بر روی گزینه پایه جنگ کلیک کند آنگاه:

سیستم نقشه‌های موجود برای پایه جنگ را نمایش می‌دهد.

اگر کاربر بر روی گزینه ویرایش چیدمان کلیک کند آنگاه:

سیستم نقشه انتخاب شده را نمایش می‌دهد.

اگر کاربر گزینه پاکسازی خاموش باشد آنگاه:

سیستم به کاربر اجازه می‌دهد تا ساختمان را جابه‌جا کند.

سیستم به کاربر گزینه حذف ساختمان را نمایش می‌دهد.

در غیر این صورت آنگاه:

سیستم ساختمانی را که کاربر انتخاب کند بلافاصله حذف می‌کند.

اگر کاربر گزینه حذف همه را کلیک کند آنگاه:

سیستم پیام تایید و لغو را نمایش می‌دهد.

اگر کاربر تایید کند آنگاه:

سیستم تمام ساختمان‌ها را پاک می‌کند.

اگر کاربر گزینه نمایش دیوارها را کلیک کند آنگاه:

سیستم تمام ساختمان‌ها را پنهان می‌کند.

اگر کاربر گزینه نمای دیدبان را کلیک کند آنگاه:

سیستم تمام تله‌ها را پنهان می‌کند.

اگر کاربر گزینه حالت عکس کلیک کند آنگاه:

سیستم تمام گزینه‌ها پنهان می‌کند و فقط نقشه مپ را نشان می‌دهد.

اگر کاربر گزینه ذخیره را کلیک کند آنگاه:

سیستم تغییرات را در نقشه اعمال می‌کند و در دیتابیس ذخیره می‌کند.

اگر کاربر گزینه لغو را کلیک کند آنگاه:

سیستم تغییرات را در نقشه اعمال نمی‌کند.

اگر کاربر بر روی گزینه کپی چیدمان کلیک کند آنگاه:

سیستم نقشه انتخاب شده را کپی می‌کند.

	<p>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 می دهد. اگر کاربر گزینه لغو را کلیک کند آنگاه: سیستم عملیات کپی کردن را لغو می کند اگر کاربر بخواهد ساختمان ها را ارتقا دهد آنگاه: سیستم هزینه ای که برای ارتقا نیاز هست را نمایش می دهد. سیستم مدت زمانی که برای ارتقا نیاز هست را نمایش می دهد. اگر کارگر بیکاری وجود داشته باشد آنگاه: اگر کاربر پول کافی برای ارتقا داشته باشد: سیستم ارتقا ساختمان را شروع می کند. سیستم بعد از ارتقا ساختمان کارگر را بیکار می کند. سیستم لول ساختمان را یکی افزایش می دهد. در غیر این صورت 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 کارگر را داشت آنگاه: اگر کاربر به اندازه کافی الماس داشت آنگاه : سیستم آخرین کارگر را آزاد می کند و ارتقا ساختمان شروع می شود. در غیر این صورت آنگاه : سیستم از ارتقا ساختمان خودداری می کند. اگر کاربر بخواهد درختی را از نقشه حذف کند: سیستم مقدار اکسیر لازم برای برداشت درخت را نمایش می دهد. اگر کارگر بیکاری وجود داشته باشد آنگاه: اگر کاربر اکسیر کافی برای ارتقا داشته باشد: سیستم حذف درخت را شروع می کند. سیستم بعد از حذف درخت کارگر را بیکار می کند. در غیر این صورت 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 کارگر را داشت آنگاه: اگر کاربر به اندازه کافی الماس داشت آنگاه : سیستم آخرین کارگر را آزاد می کند و حذف درخت شروع می شود. در غیر این صورت آنگاه : سیستم از حذف درخت خودداری می کند. سیستم نقشه آپدیت شده را در دیتابیس ذخیره می کند. اجرای این مورد کاربرد به پایان می رسد.</p>
پایان	کاربر از نقشه فعلی راضی باشد
پس شرط	این مورد کاربر پس شرط ندارد

