

Klánháború-féle egyszerűsített kezelőfelület

Rövid leírás

A Klánháború (és társai: Ikariam, Grepolis, stb.) egy internetes valós idejű stratégiai játék, melyben a játékos katonákat toborozhat, falvakat építhet és rombolhat le, vagy foglalhat el. A tantárgy keretein belül egy olyan webes felületen lévő rendszert tervezek létrehozni, ami a játék alapját szolgáló mechanizmusokat tartalmazza. A feladatot úgy tervezem megcsinálni, hogy adott esetben kibővíthető legyen további entitásokkal, funkciókkal. A jelenlegi specifikáció csak az alapvető részekre tér ki.

Entitások

Falvak

Több különböző falu létezik, két azonos elnevezésű falu nem létezhet. A falvak alapértelmezetten nem rendelkeznek lovaggal. A nyersanyagok felhasználhatóak további lovagok kiképzésére.

Tulajdonságai:

- Név
- Nyersanyagok
- Lovagok száma a faluban

Lovagok

A lovagok a falvakhoz vannak kötve, nem létezhet olyan lovag entitás, aminek nincsen saját faluja. Lehetőség van falvak megtámadására, a győztes mindig a több lovaggal rendelkező falu.

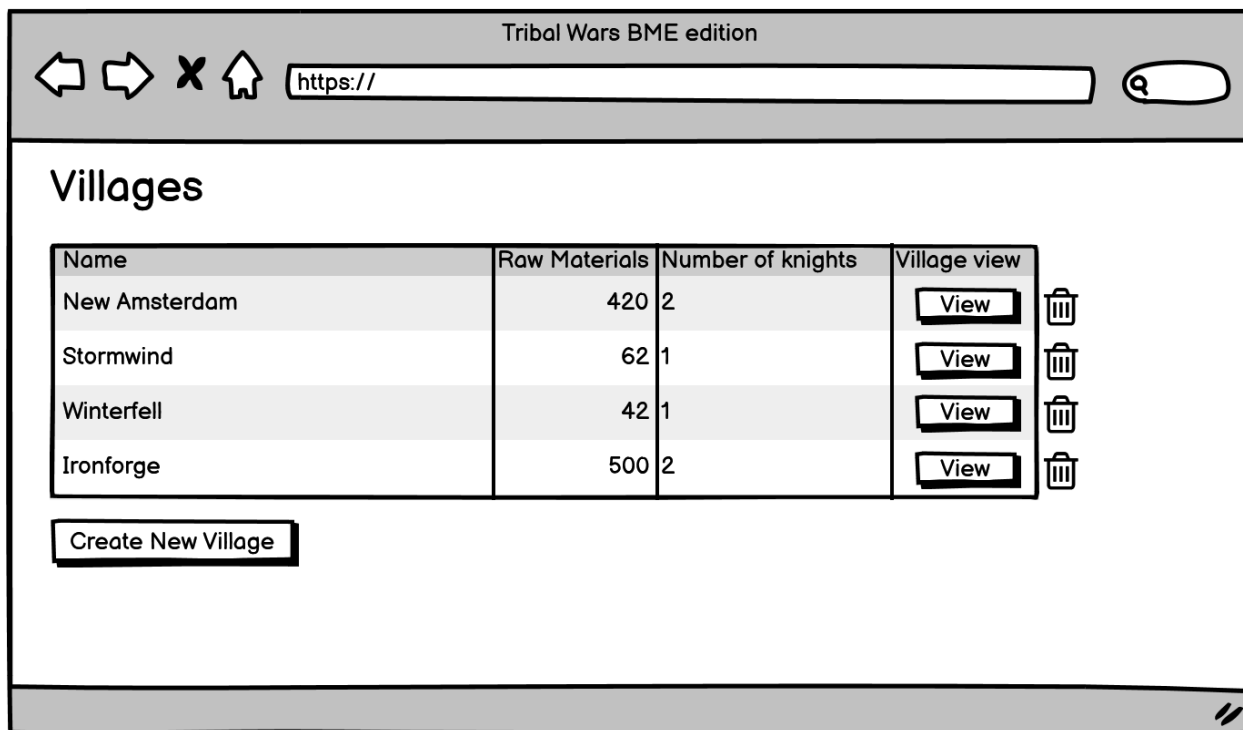
Tulajdonságai:

- Név
- Level (tapasztalat az alapján, hogy hány harcban vettek eddig részt)

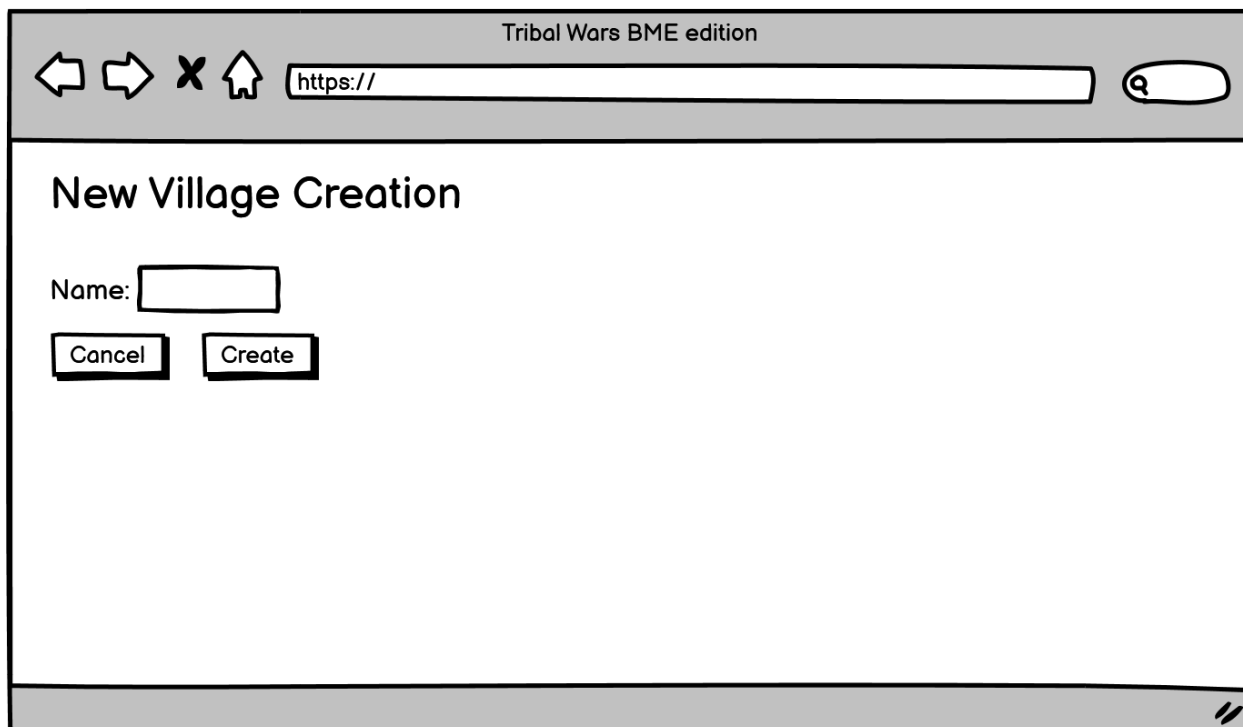
Web-es felület

A falvak adják a játék alapját. A falvakon értelmezhetőek a CRUD alapl műveletek. A falvak kilistázhatóak (1. kép). Ebben a viewban új falvak készíthetőek, illetve törölhetőek az adatbázisból, továbbá megtekinthetjük rajta az alapvető tulajdonságaikat.

Az oldalon a Create New Village gombra kattintva készíthető el az új falu (2. kép). A megjelenő oldalon egy szövegdobozba kell beírni a falu nevét. Minden más paraméter egy default értékről indul.

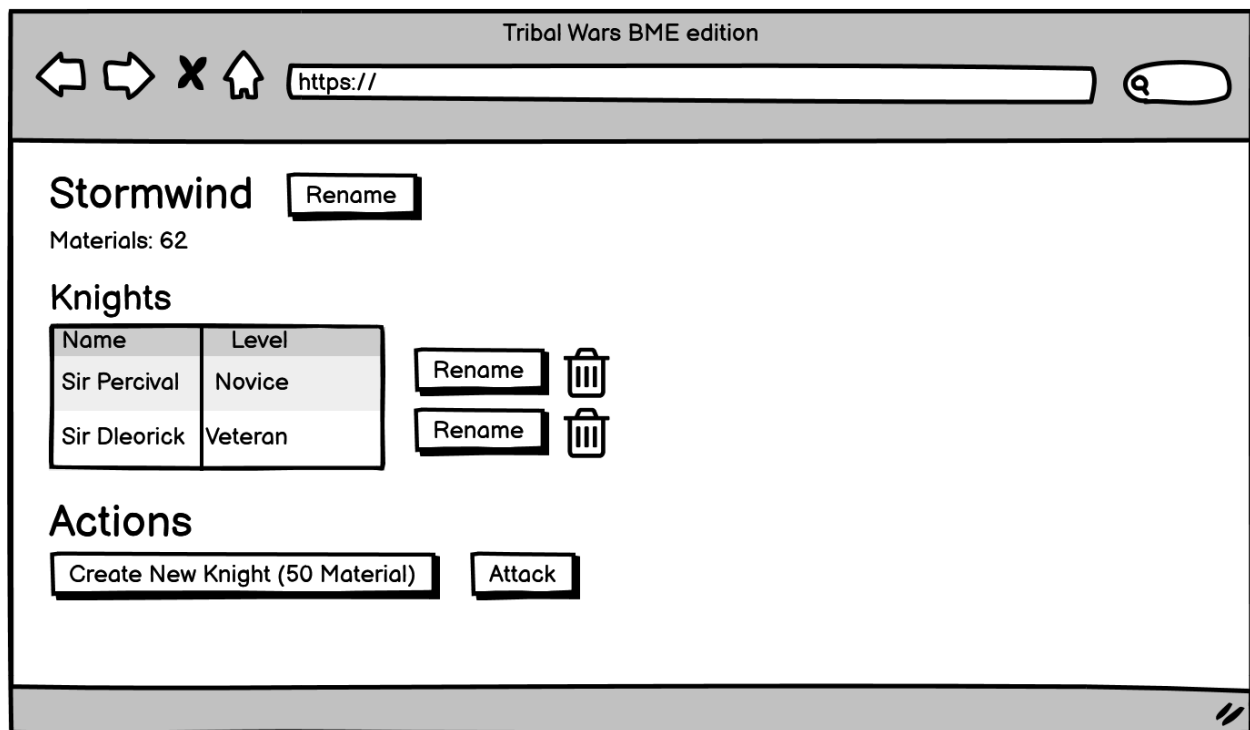


1. kép



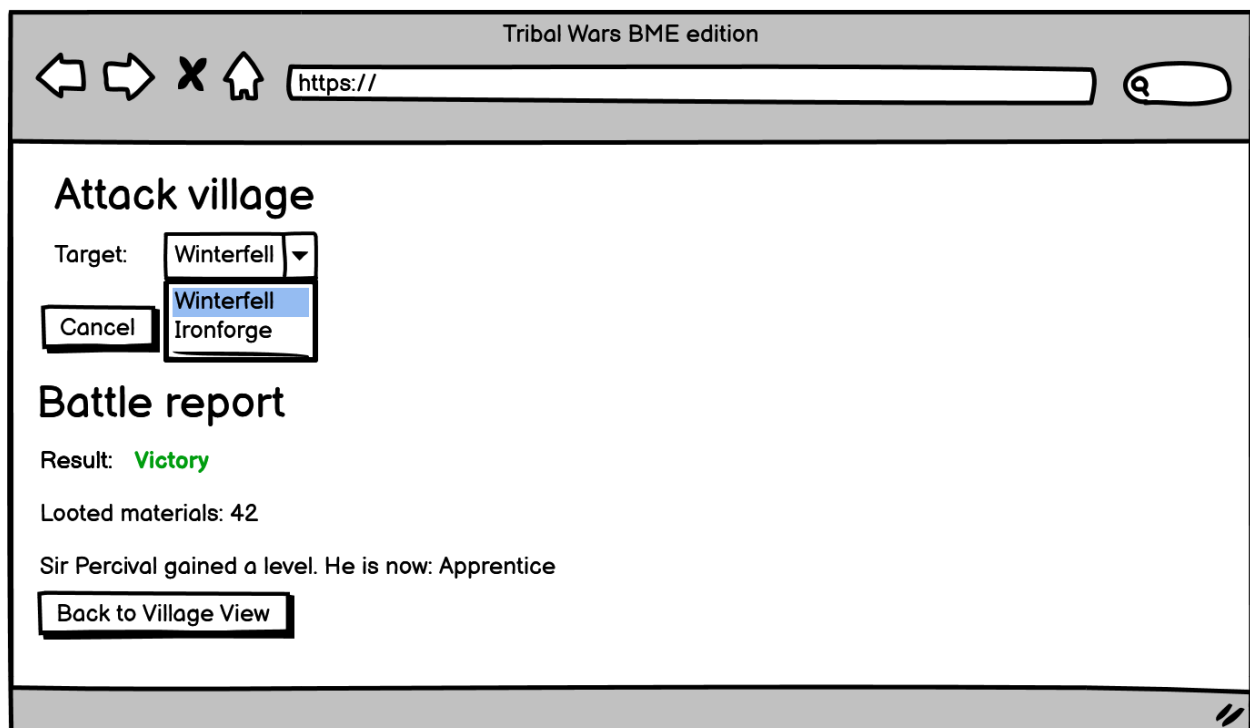
2. kép

A falu nézetben (3. kép) ismételten megtekinthetőek a falu tulajdonságai, itt van lehetőség a falu átnevezésére, illetve a faluhoz tartozó lovagok is megtekinthetőek.



3. kép

A falu nézetben elkészíthetők további lovagok (teljesen azonosan működik a falu készítéssel), illetve lehetőség van más falu megtámadására (4. Kép).



A támadás során kiválasztjuk a célpontot, majd elindítjuk a támadást. A végeredmény ugyanazon az oldalon látható, ahol a végkimenetelen kívül megtalálható, hogy mennyi a zsákmányolt nyersanyag, illetve volt-e szintlépés valamelyik lovag esetében.