1. 캠페인모드

MainMenu::touch

GameView.change(new CampaignApp())

Campaign(DB), CampaignMission(DB), CampaignMessage(DB)

Campaign(DDB)

Human(DDB), Building(DDB), Resource(DDB)

1-1. 무한모드

MainMenu::touch

GameView.change(new AppController())

Human(DDB), Building(DDB), Resource(DDB)

2. 건물건설(CampaignApp : AppController)

2-1. 버튼로딩 : 비어있는 타일 터치

MapDrawer::touch

AppController::touch(int[], int building\_id = -1) //MapDrawer에서 공백인지 아닌지 확인하는게 좋을 거 같은데

Builder::imageFilenames()

UIDrawer::update(ButtonData[] data, ViewData[] data)

2-2. 건설 : 건설할 건물 터치

UIDrawer::touch

AppController::touch(ButtonData)

boolean : Builder::build(id, ButtonData, map\_id) (조건에 부합하는지 확인용 반환필요)

Building(DDB), Resource(DDB)

MapDrawer::update()

3. 건물기능수행

3-1. 건물 선택

MapDrawer::touch(x,y)

AppController::touch(int[] data, building\_id)

Building::getBuildingData(int building\_id, ViewData[], ButtonData[]) //빌딩

BuildingView(DB) Resrouce(DDB)

BuildingFunction(DB)

3-2. 병사훈련예약/무기업그레이드 예약

UIDrawer::touch(ButtonData[] data)

AppContoller::touch(ButtonData data)

Building.execute(building\_id, ButtonData)

Reservation(DDB)

4. 다음턴이동

UIDrawer::touch(ButtonData[] data)

AppController::touch(ButtonData data)

Building.nextTurn()

4-1. 식량생성(빵/고기)

Building.nextTurn()

Building(DB)//어떤 식량을 얼마나 생성하는지에 대해 알아야 함

Building(DDB)//식량 생성하는 건물이 얼마나 있는지 알아야함

Resource(DDB)//자원에 추가되어야 함.

Human(DDB)//건물에 사람이 없을 경우 생산량이 감소하거나 없어야 한다

4-2. 자원소비

Building.nextTurn()

MainTain(DB)//어떤 인구가 자원을 소비하는지 알아야 한다

Resource(DDB)//자원이 감소해야함

Human(DDB)//인구

4-3. 물품판매

Building.nextTurn()

Building(DB)//상점이 얼마나 돈을 버는지 알아야 한다

Building(DDB)//상점 개수가 몇 개인지 알아야 한다

Resource(DDB)//상점이 번 만큼 골드가 추가되어야 한다

4-4. 예약처리

Building.nextTurn()

Reservation(DDB)//예약에 접근해 예약을 해결한다

4-5. 멸망(행복 낮음)

Building.nextTurn()

Resource(DDB)//행복의 개수를 확인한다

TempDialog.showDialog()(멸망 메시지 표시)

멸망

4-6. 굶어 죽음

Human(DDB)//굶고 있는지 알아야 함, 굶고 있다면 아사 후 DB 삭제

TempDialog.showDialog()//굶어 죽었다는 메시지 표시

5. 전쟁

5-1. 월드맵에서 상대 진영 선택

MapDrawer.touch()

WorldReligion(DDB)//상대 진영의 좌표를 파악함

UIDrawer.update(ButtonData[] btns, ViewData[] view)s

5-2. 전쟁걸기

UIDrawer.touch()

WorldMap.war()//전쟁

6. 월드맵/로컬맵이동

//건물기능 수행 후

MapDrawer.update(WorldMap.getTiles());

6-1. 맵그리기

MapDrawer.draw()

6-2. 월드맵이동

WorldReligion(DDB)

6-3. 로컬맵이동