Список методов, которые требуются от Arcomage.Core в Unity3d

1. Добавить игрока
2. Начать новую игру
3. Информация о том, какое действие необходимо выполнять сейчас:
   * Получить карты для игрока
   * Ожидание хода игрока
   * Игрок может сходить еще раз
   * Анимация использования карты игрока
   * Обновление статистики игроков
   * Завершение хода игрока
   * Анимация стола противника
   * Анимация использование хода противника
   * Завершение хода противника
   * Завершение игры
4. Статистика игрока
5. Статистика противника
6. Получить картыигрока (противника) дляотображения
7. Имя победителя
8. Начать игру заново
9. Использовать карту

Список методов, которые требуются в Unity3dдля обработки

* + 1. Прорисовка статистики игроков
    2. Прорисовка карт игрока
    3. Прорисовка рубашек карт противника
    4. Прорисовка использования карт игроком противника
    5. Запуск /Перезапуск игры
    6. Использование карты игроком
    7. Отображать кто выиграл и кнопки управления
    8. Возвращение неиспользованной карты игрока на место
    9. Обновление возможности использования карт

Какие события в Unity3d должны обрабатываться

1. Наведение на карту
2. Клик левой кнопкой мышки
3. Клик правой кнопкой мышки
4. Нажатие на Replay
5. Нажатие на Exit

Теперь рассмотрим более подробнее действия:

* + Получить карты для игрока

1. Обратиться к ядру и получить ровно столько карт, сколько необходимо для игрока
2. Отобразить их на поле игрока
3. Затемнить те карты, которые невозможно использовать, и они становится неактивны для выбора
4. Unityне должен знать, сколько ему необходимо отобразить карт. Это обязанность ядра
   * Ожидание хода игрока
5. Никаких изменений не должно происходить на столе. Пока не произойдет событие использование карты игрока
   * Анимация использования карты игрока
     1. Карта ожидает событий. Наведение мыши на карту – отображение увеличенной копии карты. Одиночное нажатие – карта используется.
     2. Нажатие правой клавишей – карта сбрасывается. Вызывается завершение хода игрока.
     3. Если карту невозможно использовать, прерывания события.
     4. Если карту возможно использовать, должно выполниться событие – обновление статистики игроков
     5. Потом обновление возможности использование карт
     6. Далее выполняется событие – Получить карты для игрока, но уже в данном случае новой карты
     7. Добавляется событие – Завершение хода игрока
   * Обновление статистики игроков
     1. Происходит повторный запрос, и перерисовка параметров игроков
   * Завершение хода игрока
     1. Проверяется может ли игрок сходить еще раз, если да, тогда вызывается событие ожидание хода игрока и текущее событие прерывается
     2. Карты становятся недоступными для выбора
     3. Выполняется Анимация стола противника
   * Анимация стола противника
     1. Карты переворачиваются рубашкой вверх
     2. Отображается индикатор размышлений противника
     3. Ожидание события - Анимация использования хода противника
   * Анимация использование хода противника
     1. На стол вбрасывается та карту, которую противник использовал или сбросил
     2. Зависает на некоторое время, чтобы игрок успел ее разглядеть
     3. Разрушается
     4. Запускается событие – обновление статистики игроков
     5. Запускается событие – завершение хода противника
   * Завершение хода противника
     1. Карты становится доступными
     2. Выполняется – ожидание хода игрока
   * Завершение игры
     1. Все элементы на экране становятся неактивными
     2. Получаем с сервера имя победителя
     3. Отображаем его и 2 кнопки – Выход и Заново

Наглядная таблица соответствия события и методов

|  |  |
| --- | --- |
| **Событие** | **Список** **методов** |
| Запуск игры | Unity.SceneScript.Start |
| Получить карты для игрока | Core.GetCard() return List<Card>()  Unity. |