SSU: Izvršenje akcija gradjevina

# Rezime

U ovom dokumentu se opisuje tok izvršenja akcija vezane za svaku gradjevina, osim konstrukcije i rušenja koji su pokriveni u zasebnom SSU dokumentu.

# Namena

Dokument je primarno namenjen članovima razvojnog tima, ali može biti i od koristi za izradu uputstva upotrebe.

# Reference

1. Projektni zadatak

# SCENARIO

## Opis

Kada igrač klikne na neki grad, otvoriće se tekstualni ili grafički prikaz trenutnog stanja tog grada, uključujući trenutnu populaciju, stanje garnizona vojske (samo za vlasnika grada), dostupne resurse i spisak svih gradjevina i slobodnih slotova za gradjevine. Klikom na postojeću gradjevinu se otvara novi interfejs sa mogućim akcijama koje joj se mogu zadati. Svaka gradjevina ima akcije za unapredjenje i rušenje, ali neke gradjevine imaju i dodatne akcije koje su njima specifične.

## Tok

#### A: Baraka: Uspešno regrutovanje

1. Igrač klikće na slot barake unutar svoje mape grada. Otvara se interfejs sa dostupnim akcijama barake. Od interesa nam je akcija regrutovanja nove jedinice, čije je dugme aktivno. Postoje različiti tipovi baraka i svaki je asociran sa odredjenim tipom jedinice.
2. Igrač potvrdjuje regrutovanje klikom na dugme i pravi se zahtev za treniranjem nove jedinice. Brzina treniranja zavisi od nivoa barake. Igraču se oduzimaju resursi potrebni za treniranje.
3. Gasi se interfejs barake. Kada igrač sledeći put otvori prikaz grada, server će odrediti da li se završilo treniranje i ako da, ažuriraće garnizon (opisano u zasebnom SSU-u).

#### B: Baraka: Neuspešno regrutovanje

1. Kao pod A, ali je dugme za potvrdu treniranja neaktivno zbog neispunjavanja uslova za treniranje. Mogući razlozi su nedostatak resursa ili maksimalna popunjenost trupa koju grad može da podrži.
2. Korisnik klikće dugme da ugasi prozor sa akcijama barake i vraća se na mapu grada.

#### C: Trgovinska Stanica: Slanje zahteva za trgovinu

1. Igrač klikće na slot Trgovinske Stanice unutar svoje mape grada. Iz interfejsa koji iskoči, bira opciju slanja zahteva za trgovinom.
2. Iskoči novi meni, gde ima spisak prethodnih trgovina, kao i formular za popunjavanje nove.
3. Korisnik popunjava formular:
   1. Ručno unoseći ime grada i količine resursa
   2. Automatski, klikom na jednu od prethodnih trgovina.
4. Ako u razmeni učestvuju resursi bar jednog igrača, igrač klikće na dugme Potvrdi.
5. Zahtev se šalje serveru koji ga loguje i posle odredjenog realnog vremena ga prosledjuje ciljnom igraču.

#### D: Trgovinska Stanica: Poništavanje slanja zahteva

1. Kao pod C.
2. Kao pod C.
3. Korisnik ugasi meni pomoću dugmeta i vraća se na interfejs trgovinske stanice.

#### E: Opšte: Poništavanje menija akcija

1. Igrač klikće na bilo koju zgradu i otvara meni akcija.
2. Igrač dugmetom gasi meni i vraća se na mapu grada.

#### F: Gradska Uprava: Uspešan zahtev redistribucije zanimanja

1. Igrač klikće na slot Gradske Uprave unutar svoje mape grada. Otvara se meni akcija, od kojih je jedna deljenje stanovništva po zanimanju. Dugme ove akcije je uvek aktivno, jer uvek postoji stanovnika.
2. Igrač klikće na dugme za raspodelu i otvara se meni za raspodelu gradjana po zanimanjima
3. Igrač podesi raspodelu
4. Igrač klikne dugme da potvrdi novu raspodelu.
5. Meni se gasi i igrač se vraća na mapu grada. Serveru se šalju podaci o novoj raspodeli, koju može da prihvati ili ne zavisno od toga da li se održava konzistentnost.

#### G: Gradska Uprava: Neuspešan zahtev redistribucije zanimanja

1. Kao pod F.
2. Kao pod F.
3. Kao pod F.
4. Dugme je neaktivno jer narušava ograničenja za populaciju (npr igrač pokušava da stavi 500 radnika u pilanu a ima populaciju od 300)
5. Igrač gasi meni i vraća se na mapu grada.

#### H: Gradska Uprava: Poništavanje zahteva redistribucije zanimanja

1. Kao pod F.
2. Kao pod F.
3. Igrač gasi meni i vraća se na mapu grada.

## Preduslovi

Da bi se bilo koji od ovih scenarija izvršio, neophodno je da se igrač prvo uloguje i unese svoje kredencijale. Potom je potrebno da otvori prikaz iliti mapu svog grada, koji sadrži prikaz stanja grada i prikaz svih slotova koji sadrže zgrade.

## Posledice

Potvrdom izvršavanja akcije, stvara se zahtev koji se čuva u bazi za obradjivanje. Sama obrada zahteva dalje može uticati na stanje igre, što takodje zahteva ažuriranje baze.

## Posebni zahtevi

Balansiranje resursnih i vremenskih zahteva akcija je od značaja.

## Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Autor** | **Opis** |
| 8.3.2020. | 1.0 | Petar Radičević | Prva verzija. |
| 2.4.2020. | 1.1 | Petar Radičević | Ispravke nakon zajedničkog sastanka. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |