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.

DOKUMENT JE REDUNDANTAN, PODELJEN JE NA ZASEBNE SSU-OVE

# 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, otvara se grafički prikaz trenutnog stanja tog grada. Za vlasnika toh grada, taj prikay uključuje trenutnu populaciju, stanje garnizona, dostupne resurse,spisak svih gradjevina i slobodnih slotova za gradjevine. Klikom na postojeću gradjevinu se otvara nova stranica sa mogućim akcijama koje joj se mogu zadati. Svaka gradjevina ima akciju za unapredjenje, 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 prozor 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 i broja jedinica. Igraču se oduzimaju resursi potrebni za treniranje.
3. Vraća se na 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
2. Igraču se javlja informacija da treniranje nije moguće (fale resursi). Vraća se na interfejs barake.

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

1. Igrač klikće na slot Trgovinske Stanice unutar svoje mape grada.
2. Otvara novi prozor, gde ima formular za popunjavanje nove trgovine.
3. Korisnik popunjava formular ručno unoseći ime grada i količine resursa.
4. 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 – taj prozor uključuje i važeće zahteve za trgovanjem.
3. Korisnik klikom na dugma odbija zahtev.

#### E: Trgovinska Stanica: Prihvatanja zahteva za trgovinu

1. Kao pod C.
2. Kao pod C – taj prozor uključuje i pristigle ponude.
3. Korisnik klikom na dugma prihvata ponudu. Resursu koji učestvuju u ponudi su sada suspendovani dok ne dodje vreme na njeno izrvšenje.

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

1. Igrač klikće na slot Gradske Uprave unutar svoje mape grada. Otvara se prozor uprave, gde je moguće deljenje stanovništva po zanimanju.
2. Igrač popunjava formular za podešavanje zanimanja.
3. Igrač potrdjuje raspodelu.
4. Meni se gasi i igrač se vraća na mapu grada. Serveru se šalju podaci o novoj raspodeli.

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

1. Kao pod F.
2. Kao pod F.
3. Kao pod F.
4. Server prihvata zahtev o raspodeli i odbija ga jer nije konzistentan sa stanjem 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. |
| 9.6.2020. | 1.2 | Petar Radičević | Finalna verzija |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |