SSU: Barake

# Rezime

U ovom dokumentu se opisuje tok izvršenja akcija vezane za regrutovanje jedinica iz barake.

# 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. U ovom SSU je opisano korišćenje barake.

## Tok

#### A: Baraka: Uspešno regrutovanje

1. Igrač klikće na slot barake unutar svoje mape grada. Otvara se interfejs sa dostupnik 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.

## 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. | 1.1 | Petar Radičević | Adaptirano iz SSU za akcije. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |