SSU: Prikaz mape sveta i interakcija izmedju igrača

# Rezime

U ovom scenariju upotrebe opisuje se navigacija mape i prikaz mogućih akcija u interakciji sa drugim igračima.

# Namena

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

# Reference

1. Projektni zadatak

# SCENARIO

## Opis

Prikaz mape sveta je uvek dostupan igraču. Na mapi sveta prikazani su gradovi svih igrača i njihova relativna udaljenost. Klikom na grad koji pripada trenutnom igraču otvara se prikaz grada koji nije opisan ovim ssu-om. Klikom na grad koji ne pripada trenutnom igraču otvara se meni mogućih akcija:

1. Slanje poruke vlasniku grada
2. Slanje zahteva za razmenu resursa
3. Slanje vojske u napad izabranog grada

## Tok

#### A: Uspešan prikaz interfejsa za slanje poruke

1. Iz jednostavnog menija mogućih akcija igrač klikće na aktivno dugme koje odgovara akciji slanja poruke, otvara se interfejs koji je opisan u posebnom ssu.

#### B: Neuspešan prikaz interfejsa za slanje poruke

1. Odgovarajuće dugme je neaktivno zbog neispunjenih uslova sa strane jednog ili oba igrača u interakciji. Razlog može biti aktivna zabrana komunikacije po nalogu moderatora.
2. Korisnik klikće dugme da ugasi prozor sa menijem akcija i vraća se na mapu sveta.

#### C: Uspešan prikaz interfejsa za slanje zahteva za razmenu resursa

1. Igrač iz prethodno opisanog menija klikće na aktivno dugme koje odgovara akciji slanja zahteva za razmenu dobara, otvara se intefejs koji je opisan u posebnom ssu.

#### D: Neuspešan prikaz interfejsa za slanje zahteva za razmenu resursa

1. Odgovarajuće dugme je neaktivno zbog neispunjenih uslova sa strane jednog ili oba igrača u interakciji. Uslov za prikaz daljeg interfejsa jeste postojanje izgradjene trgovinske stanice u gradu igrača koji želi da inicijalizuje razmenu.
2. Korisnik klikće dugme da ugasi prozor sa menijem akcija i vraća se na mapu sveta.

#### E: Uspešan prikaz interfejsa za slanje vojske u napad na grad

1. Igrač iz prethodno opisanog menija klikće na aktivno dugme koje odgovara akciji slanja vojske u napad na grad, otvara se intefejs koji je opisan u posebnom ssu.

#### F: Neuspešan prikaz interfejsa za slanje vojske u napad na grad

1. Odgovarajuće dugme je neaktivno zbog neispunjenih uslova sa strane jednog ili oba igrača u interakciji. Uslov za prikaz daljeg interfejsa jeste da ciljani grad nije pod privremenom zaštitom koja se primenjuje kratko vreme posle svake odbrane od napada kao i u odredjenom vremenskom periodu nakon stvaranja naloga.
2. Korisnik klikće dugme da ugasi prozor sa menijem akcija i vraća se na mapu sveta.

## 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 mape sveta.

## Posledice

Navedeni tokovi nemaju posledice na stanje igre, već vode ka daljem formiranju zahteva što je opisano u zasebnim ssu.

## Posebni zahtevi

N/A

## Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Autor** | **Opis** |
| 8.3.2020. | 1.0 | Konstantin Jaredić | Prva verzija. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |