SSU: Trgovina

# Rezime

U ovom dokumentu se opisuje tok razmene resursa izmedju igrača.

# Namena

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

# Reference

1. Projektni zadatak

# SCENARIO

## Opis

Predstojeći opis je nastavak dokumenta “SSU: Mapa sveta”, interfejs za trgovinu je osmišljen kao jednostavan predlog o razmeni dobara. U sklapanju ovakvog dogovora jedan igrač formira validan predlog i šalje ga ciljanom igraču, koji prihvata predlog, ukoliko je to moguće, ili ga odbija.

Igrač koji pravi predlog navodi koji resursi u kojoj količini učestvuju u razmeni sa obe strane putem jednostavnih polja za unos. Ukupna količina resursa u razmeni je ograničena nivoom trgovinske stanice.

## Tok

#### A: Formiranje predloga za trgovinu

1. Igrač unosi količinu svakog resursa koji će učestvovati u razmeni sa obe strane.
2. Ukoliko igrač poseduje predloženu količinu sa kojom želi da učestvuje u razmeni i ukupna količina resursa ne prelazi prethodno opisano ograničenje predlog se smatra validnim i dugme za slanje predloga postaje aktivno.

#### B: Neuspešno slanje predloga za trgovinu

1. Parametri predloga nisu validni i dugme za slanje istog je neaktivno.
2. Korisnik klikće dugme da ugasi prozor i vraća se na mapu sveta.

#### C: Uspešno slanje predloga za trgovinu

1. Igrač klikće aktivno dugme za slanje predloga.
2. Resursi sa kojima igrač učestvuje u predlogu se suspenduju.
3. Zahtev se šalje serveru koji ga loguje i posle odredjenog realnog vremena ga prosledjuje ciljnom igraču.
4. Prikaz se vraća na mapu sveta.

#### D: Poništavanje slanja predloga

1. Korisnik ugasi meni pomoću dugmeta i vraća se na mapu sveta.

#### E: Prihvatanje predloga za trgovinu

1. Igrač u prikazu trgovinske stanice vidi listu predloga drugih igrača.
2. Igrač ispunjava uslove predloga.
3. Igrač klikće dugme za prihvatanje predloga.
4. Resursi sa kojima igrač učestvuje se suspenduju.
5. Serveru se šalje potvrda i otpočinje vreme čekanja isporuke, nakon kojeg se suspendovani resursi trampe i vraćaju igračima.

#### F: Odbijanje predloga za trgovinu

1. Isto kao E.
2. Igrač odbija predlog klikom na dugme, obaveštava se server, suspendovani resursi se vraćaju igraču koji je stvorio predlog.

#### G: Poništavanje predloga za trgovinu

1. Igrač u prikazu trgovinske stanice vidi listu svojih predloga.
2. Za odredjeni predlog klikće dugme poništavanja.
3. Server se obaveštava, igraču se vraćaju suspendovani resursi.

## Preduslovi

Da bi se bilo koji od ovih scenarija izvršio, neophodno je da se igrač prvo uloguje i unese svoje kredencijale. Slanje zahteva za trgovinu se vrši iz mape sveta, dok se prihvatanje istih vrši iz pogleda na grad, kontretno iz prikaza trgovinske stanice.

## Posledice

Svaki zahtev za trgovinu čuva se u bazi, kao i evidencija o prihvatanju ovakvog zahteva, resursi koji učestvuju se suspenduju dok ne istekne vreme isporuke, o čemu se posebno vodi pažnja.

## Posebni zahtevi

Posebna pažnja je potrebna pri validaciji transakcija kako ne bi doslo do gubljenja resursa, visećih transakcija ili mogućnost iskorišćavanja sistema. Potrebno je balansirati vreme isporuke resursa u zavisnosti od udaljenosti gradova.

## Istorija izmena

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