SSU: Konstrukcija i unapređivanje gradjevina

# Rezime

U ovom scenariju upotrebe se opisuje pokretanje zahteva sa stvaranjem nove ili unapredjenjem postojeće gradjevine unutar igračevog grada, kao i okolnosti pod kojima postojeća gradjevina može biti uklonjena.

# 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 svoj grad, otvoriće se tekstualni ili grafički prikaz trenutnog stanja njegovog grada, uključujući trenutnu populaciju, stanje garnizona vojske, dostupne resurse i spisak svih gradjevina i slobodnih slotova za gradjevine. Klikom na slobodan slot, on može da vidi novi spisak svih gradjevina koje su mu dostupne za izgradnju. Samo neke od tih gradjevina će on moći u stvari da napravi, uslovljeno trenutnim resursima i prisustvom drugih neophodnih gradjevina. Analogno, klikom na postojeću gradjevinu moguće je pokrenute zahtev za unapredjenjem gradjevine. Klikom na odgovarajuće dugme on može da pokrene zahtev za konstrukciju, koji troši resurse. Zahtev se skladišti na serveru i posle predeterminisane količine vremena biva dovršen, rezultujući novom ili unapredjenom zgradom. Takodje, gradjevine mogu biti uništene ili na zahtev (da bi se oslobodio prostor ili refundirali resursi) ili zbog neprijateljskog napada.

## Tok

#### A: Uspešan zahtev za konstrukcijom

1. Igrač klikće na dugme za izgradnju. Klikom na dugme se otvara novi interfejs sa zgradama koje još nisu izgrađene.
2. Igrač klikće na dugme za izgradnju željene građevine.
3. Igraču se oduzimaju resursi potrebni za izgradnju, zahtev za konstrukcijom se čuva na serveru i dodeljuje mu se realno vreme potrebno pre nego što će se izvršiti.

#### B: Neuspešan zahtev za konstrukcijom

1. Isti kao pod A
2. Korisnik nema dovoljno resursa za izgradnju željene zgrade pa je dugme neaktivno.

#### C: Provera statusa gradjevina

1. Igrač otvara mapu grada.
2. Sa servera se dohvataju podaci o gradjevinama i ažuriraju lista građevina ako je bilo kakvih promena.
3. Igrač sada biva obavešten o tome da li se u medjuvremenu neka konstrukcija završila ili da li je neka gradjevina bila uništena kao posledica neprijateljskog napada.

#### D: Poništavanje zahteva konstrukcije

1. Igrač klikće na zgradu koja je u izgradnji.
2. Igraču se prikazuje interfej zgrade koja nije završena i dugme za poništavanjeizgradnje.
3. Igrač klikom na dugme poništava izgradnju i resursi mu se vraćaju.

## 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 interfejse za upravljanje gradom i zgradama.

## Posledice

Svi zahtevi se beleže i čuvaju u serverskoj bazi podataka, zarad kasnije obrade i logovanja.

## Posebni zahtevi

Od velikog značaja je pravilno balansirati resurse i vreme potrebne za izgradnju.

## 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. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |