SSU: Upravljanje resursima i prikaz grada

# Rezime

U ovom scenariju upotrebe se opisuje akumulacija resursa u gradu, kao i prikaz stanja grada. Tipovi resursa su zlato, drvo, kamen, populacija i kavijar. Populacija se ne sakuplja direktno nego je funkcija trenutnog stanja Town Hall-a (centralne zgrade uprave). Kavijar je specijalni resurs koji se sakuplja van grada i neće biti pokriven ovim SSU-om.

# 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, raspodelu populacije po zanimanju, stanje garnizona vojske (samo za vlasnika grada), dostupne resurse i spisak svih gradjevina i slobodnih slotova za gradjevine. Na osnovu trenutnog stanja grada, odredjuje se količina svakog novog resursa koji se dodaje u zalihe.

## Tok

#### A: Sakupljanje zlata

1. Bilo koji igrač otvara prikaz grada.
2. Šalje se zahtev serveru za ažuriranje količine zlata.
3. Server izračunava i ažurira novu količinu. Zlato se sakuplja na osnovu trenutne populacije grada i nije vezano za gradjevine ili raspodelu populacije. Količina zavisi i od vremena proteklog od prethodne provere resursa.
4. Šalje se odgovor sa novom količinom, koja je vidljiva u prikazu samo vlasniku grada.

#### B: Prepunjene zalihe zlata

1. Kao pod A.
2. Kao pod A.
3. Kao pod A, ali stanje gradjevina u gradu je takvo da smo dostigli maksimalni kapacitet zaliha i zlato se dopunjuje samo do tog kapaciteta, dok se ostatak gubi.
4. Kao pod A.

#### C: Sakupljanje drva

1. Bilo koji igrač otvara prikaz grada.
2. Šalje se zahtev serveru za ažuriranje količine drva.
3. Server izračunava i ažurira novu količinu. Ona se odredjuje tako što server ispita broj različitih Pilana, nivo svake od njih i vreme proteklo od prethodne provere resursa. Drvo se dodeljuje proporcionalno tome koliko gradjana radi na njegovom sakupljanju.
4. Šalje se odgovor sa novom količinom, koja je vidljiva u prikazu samo vlasniku grada.

#### D: Prepunjene zalihe drva

1. Kao pod C.
2. Kao pod C.
3. Kao pod C, ali stanje gradjevina u gradu je takvo da smo dostigli maksimalni kapacitet zaliha i drvo se dopunjuje samo do tog kapaciteta, dok se ostatak gubi.
4. Kao pod C.

#### E: Sakupljanje kamena

1. Bilo koji igrač otvara prikaz grada.
2. Šalje se zahtev serveru za ažuriranje količine kamena.
3. Server izračunava i ažurira novu količinu. Ona se odredjuje tako što server ispita broj različitih Kamenoloma, nivo svakog od njih i vreme proteklo od prethodne provere resursa. Kamen se dodeljuje proporcionalno tome koliko gradjana radi na njegovom sakupljanju.
4. Šalje se odgovor sa novom količinom, koja je vidljiva u prikazu samo vlasniku grada.

#### F: Prepunjene zalihe kamena

1. Kao pod E.
2. Kao pod E.
3. Kao pod E, ali stanje gradjevina u gradu je takvo da smo dostigli maksimalni kapacitet zaliha i kamen se dopunjuje samo do tog kapaciteta, dok se ostatak gubi.
4. Kao pod E.

#### G: Provera ostalih faktora grada

1. Bilo koji igrač otvara prikaz grada.
2. Šalje se serveru zahtev za podacima o garnizonu, populaciji itd
3. Prima se odgovor od servera.
4. Ažurira se prikaz zavisno od toga da li je igrač vlasnik grada ili ne.

## 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.

## Posledice

Provera stanja grada usledjuje ažuriranjem resursa, podatak koji se čuva u bazi.

## Posebni zahtevi

Bitno je osigurati konzistentnost stanja grada usled višestrukih provera od strane više igrača.