SSU: Napadanje gradova

# Rezime

U ovom dokumentu se opisuje mehanizam napadanja gradova.

# 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”, pretpostavka je da su ispunjeni napomenuti uslovi za otvaranje interfejsa slanja vojske, dalji tok polazi od otvorenog interfejsa.

## Tok

#### A: Izbor jedinica

1. Igrač unosi broj jedinica svake klase koje će učestvovati u napadu.
2. Ukoliko su igraču odabrane jedinice dostupne, odnosno garnizovane u gradu nalog za napad može da se pošalje serveru klikom na aktivno dugme. Nije moguće napasti grad bez jedinica.

#### B: Neuspešan nalog za napad

1. Broj odabranih jedinica nije validan i dugme je neaktivno.
2. Korisnik klikće dugme da ugasi prozor i vraća se na mapu sveta.

#### C: Uspešno slanje naloga za napad

1. Igrač klikće aktivno dugme.
2. Odabrane jedinice se suspenduju i beleže u bazi, otpočinje vreme čekanja da vojska stigne do ciljanog grada, nakon kojeg se obaveštavaju igrači o ishodu bitke. Ukoliko napadač nije izgubio sve jedinice, vraćaju se u grad odakle su poslate sa istim vremenom putovanja.
3. Prikaz se vraća na mapu sveta.

#### D: Poništavanje naloga za napad

1. Korisnik ugasi meni pomoću dugmeta 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.

## Posledice

Posledice napada su široke i zavise od ishoda, svakako se očekuje gubitak jedinica sa obe strane, oštećenje gradjevina napadnutog grada i kradja resursa. U kojim merama i po kojim pravilima će ishod biti odredjen jos uvek nije primaran fokus prototipa.

## Posebni zahtevi

Kompetitivnost je u igricama ove vrste jedan od glavnih motivacija za igranje, stoga je od izuzetnog značaja da ovaj aspekt igrice bude balansiran i sa tehničke strane osmišljen tako da ne može da dodje do eksploatacija sistema.