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 Trading Post gradjevine.

## 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 Trading post-u 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 Trading post-u 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 Trading post-a.

## 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.