SSU: Konstrukcija/uništavanje 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 neki slot unutar svoje mape grada. Ovaj slot će biti ili stavka u tekstualnoj listi gradjevina ili polje na NxN gridu koji predstavlja mapu grada – za prototip projekta, tekstualna lista će poslužiti. Klikom na slot se otvara novi interfejs sa dugmićima gde su dostupne sve akcije vezane za taj slot. Medju tim akcijama će biti i konstrukcija, koja ima aktivno dugme.
2. Igrač klikće na aktivno dugme koje potvrdjuje konstrukciju. Interfejs akcija se gasi.
3. Igraču se oduzimaju resursi potrebni za izgradnju i slot prelazi u režim konstrukcije, gde se zahtev za konstrukcijom 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, s tim što je dugme za konstrukciju neaktivno jer nisu ispunjeni uslovi da bi se ona odobrila. Mogući razlozi su nedostatak resursa, nekompatibilnost sa drugim gradjevinama, već pokrenuta konstrukcija na tom slotu, nedostatak drugih neophodnih zgrada i pokušaj konstrukcije novih unikat-gradjevina.
2. Korisnik klikće dugme da ugasi prozor sa akcijama slotova i vraća se na mapu grada.

#### C: Uspešan zahtev za rušenjem zgrade

1. Igrač klikće na slot unutar mape grada. Kao i 1. korak u A i B, otvara mu se lista akcija. Medju tim akcijama će biti i rušenje zgrade. Ovaj zahtev je uvek omogućen sem za prazan slot, i vrši se instantno.
2. Igrač klikće na aktivno dugme koje potvrdjuje rušenje.
3. Igraču iskače još jedan meni kojim stvarno potvrdjuje rušenje.
4. Igrač opet potvrdjuje i zgrada se uklanja i njen slot oslobadja, dok se igraču refundira odredjen procenat resursa koji je bio potreban za njenu izgradnju.

#### D: Neuspešan zahtev za rušenjem zgrade

1. Kao i pod C.
2. Kao i pod C.
3. Kao i pod C.
4. Igrač klikće dugme kojim ne potvrdjuje rušenje i interfejs akcija slota se gasi.

#### E: Pokušaj rušenja praznog slota

1. Kao i pod C, ali dugme za rušenje nije aktivno.
2. Korisnik klikće dugme da ugasi prozor sa akcijama slotova i vraća se na mapu grada.

#### F: Provera statusa gradjevina

1. Igrač otvara mapu grada.
2. Sa servera se dohvataju podaci o gradjevinama i ažuriraju slotovi 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.

#### G: Poništavanje zahteva konstrukcije

1. Kao pod A.
2. Igrač gasi interfejs sa akcijama slotova i vraća se na mapu grada.

## 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 slotovima.

## 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.