

Imperium Solarsystem Rendszerterv

2. csapat

Követelmények

A felhasználónak képesnek kell lennie a szoftver futtatására. Ehhez bármely Java SE 15 futtatására alkalmas operációs rendszer használható.

A játékot elindítva a menübe érkezünk. Lehetőséget kell biztosítani a játékból való kilépésre, valamint a játék elindítására. A játékot két játékos játssza, indításnál bekérjük a nevüket.

Indításnál után megjelenik a játéktér. Minden játékos a saját bolygójáról kezd. A saját bolygó rendelkezik fémhányával valamint naperőművel. A játékos ezen felül birtokol még egy anyahajót. A játékos egér segítségével jelölheti ki a flottáját és mozgathatja azt.

A bolygó kijelölése esetén felugró menüben látható, milyen cselekvéseket hajthat végre. A játék körökre osztott.

A bolygók kolonizálhatók illetve elfoglalhatók más játékostól.

A játék nyertese aki minden bolygót birtokol.

UI

A felhasználói felületen megjelennek a következő adatok:

- Játékos neve
- Akciópontok
- Hajók, felsorolva a típusok mellette a darabszám
- Elfoglalható bolygók, melyre kattintva megjelennek a részletek:
 - méret/hőmérséklet
 - aktuális erőforrások
 - épületek, mellette a termelés mértéke és a szint
 - üzenet doboz

Játéktér

A játéktér előre generált elemei

- Akadályok, ezen a területen nem lehet keresztülmenni (útvonalkeresésnél lényeges)
- Hajók: mozgathatók, támadhat bolygót vagy hajót 'x' távolságon belül
- Bolygók: elfoglalhatók, beépíthetők elfoglalása esetén az épületek fennmaradnak

Interakciók

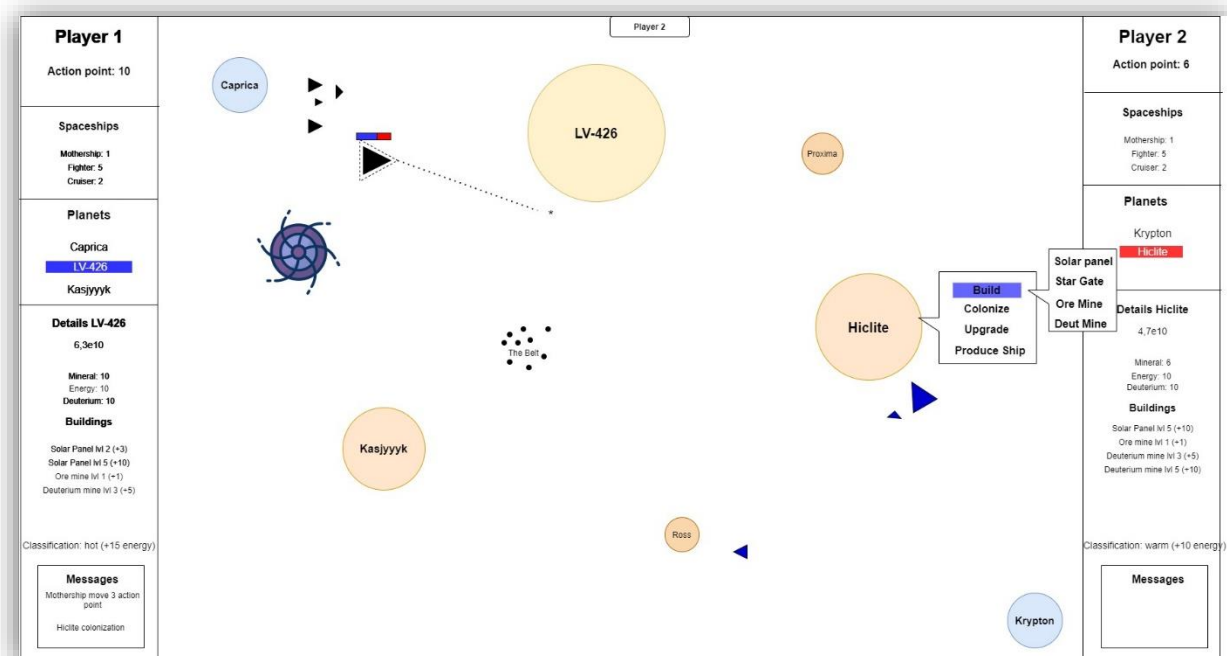
Bolygóra kattintva attól függően hogy saját, ellenséges vagy üres különböző cselekvéseket hajthatunk végre:

- **Kolonizálás:** csak kolonizáló hajónál, automatikusan erőforrást visz a bolygóra
- **Elfoglalás:** ha nincs védve, a bolygót elnyeri a hódító (anyahajó kell hozzá)
- **Hajó gyártás:** amennyiben van gyár és nyersanyag, a hajók x kör alatt készülnek el, egy gyár egyszerre a szintjének megfelelő mennyiségű hajót gyárthat
- **Szállítás:** a szállítóhajó felvehet nyersanyagot a bolygóról illetve letehet rá
- **Fejlesztés(1/kör):** egy épület max 5 szintű lehet, egyre növekvő költséggel, a bányák gyorsabban termelnek a gyár pedig több párhuzamos gyártást indíthat
- **Építés(1/kör, x idő):** minden épület x területet foglal el, a bolygó méretéhez mérten így n épület lehet
 - naperómű: x energia/szint+bónusz
 - fémánya: x/szint
 - deutérium: x/szint, egy közös tartályba kerül, nem bolygónként. Ha elfogy, a hajók nem tudnak mozogni.
- **Csata:** minden hajó x távon belül támadhatja a kijelölt ellenséget, amelyik hajó élete elfogy, megsemmisül

A 'következő játékos' gombbal a következő játékosra válthat tovább az aktuális játékos amennyiben elfogyott az akciópontja vagy nem kíván több műveletet végrehajtani.

A hajók mozgatása, valamint a támadás akciópontba kerül.

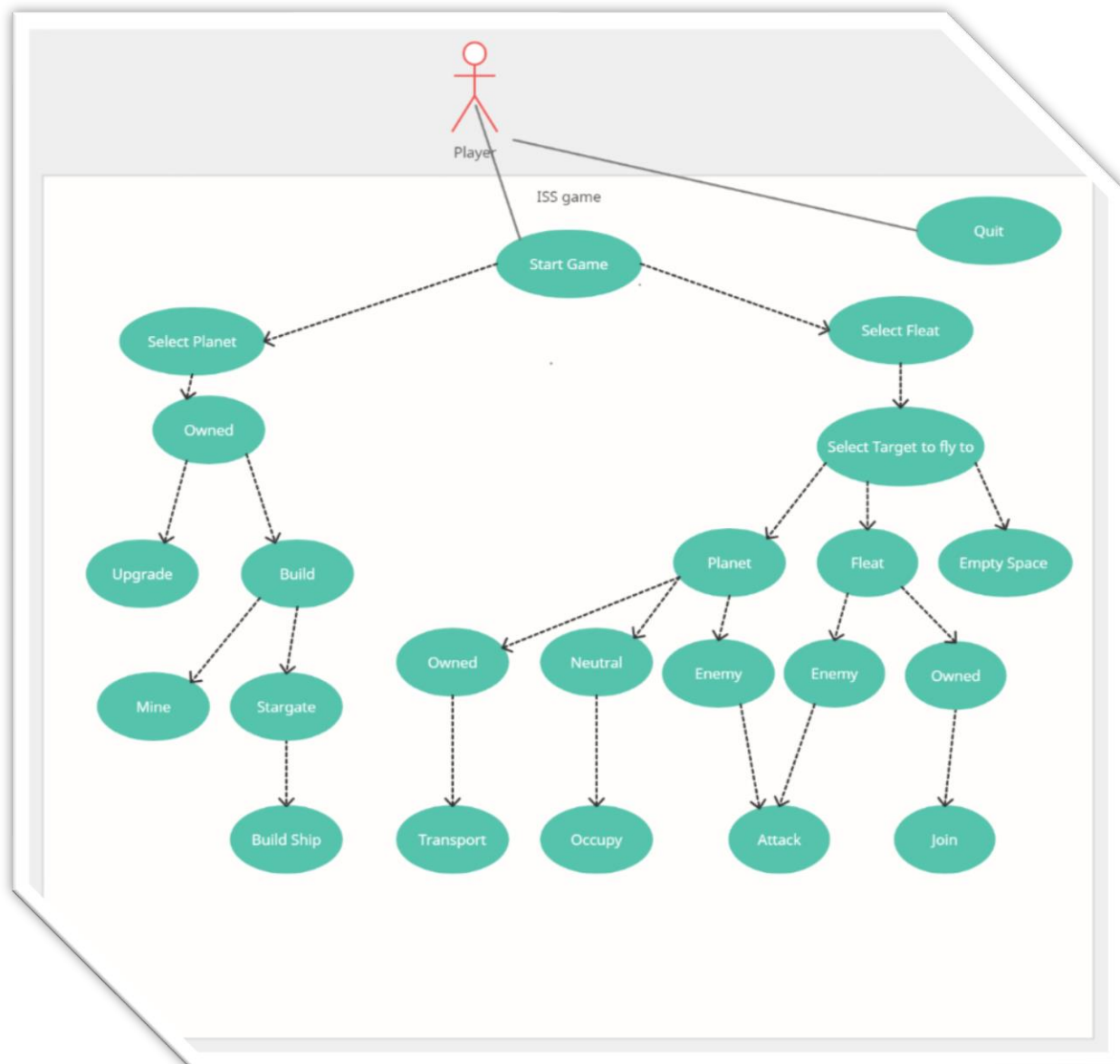
Felület terv



User story

Amennyiben	Ha	Akkor
új játékot szeretnének indítani	megnyomják a start gombot	játék indító oldal megjelenik.
2 játékos játssza	elindítják a játékot	bekérjük a nevüket
megnyomták a start gombot	kitöltötték a név mezőket	megjelenik a játéktér
bolygó rendelkezik naperőművel	adott játékosé a bolygó	termel energiát
bolygó termel energiát	melegebb	gyorsabban termel
bolygó rendelkezik deutérium bányával	adott játékosé a bolygó és van elég energia	termel nyersanyagot
bolygó rendelkezik fémbányával	adott játékosé a bolygó és van elég energia	termel nyersanyagot
épület építés	nincs több hely a bolygón	nem történik semmi
épület építés	épített már a körben	nem történik semmi
épület építés	rendelkezik elég nyersanyaggal	épület elkezd épülni
van épülő épület	letelik az építési idő	elkészül az épület
épület fejlesztés	fejlesztett már a körben	nem történik semmi
épület fejlesztés	az épület elérte az 5-ös szintet	nem történik semmi
épület fejlesztés	rendelkezik elég nyersanyaggal	épület szintje nő eggyel
új hajót épít a gyár	rendelkezik elég nyersanyaggal	elkezd hajót építeni
van készülő hajó	letelik az építési idő	elkészül a hajó
nyersanyag kell másik bolygóra	van szállító hajó és elég kapacitás	átviszi a másik bolygóra
szállító megrakodott	ha van elég nyersanyag	bolygó nyersanyag szintje csökken
szállító hajó kirakodik	megérkezik a bolygóhoz	bolygó nyersanyag szintje nő
hajó kiválasztásra kerül	kijelölik az egérrel	kijelölődik
hajónak megadják a célt	kijelölik a kijelölt hajónak a célt	elindul
hajó mozog	akadály van előtte	kikerüli
hajó megérkezik	letelik az utazási idő	megáll a hajó
hajó megáll	elfogy a deutérium	megáll a hajó
bolygó elfoglalása	szabad és van flotta	gyarmatosítás
bolygó elfoglalása	ellenséges bolygó	csata elkezdődik
csata véget ér	elfogy a támadó oldal odarendelt flottája	nem történik semmi
csata véget ér	elfogy a védekező oldal odarendelt flottája	elfoglalja a támadó a bolygót
csata	megtámadják egymást a hajók	életerő csökken
hajó támadás alatt áll	elfogy az élet ereje	megsemmisül

Use case diagram



Osztálydiagram

