

GRUPPO 18: protocollo di comunicazione

LOGIN

Il client fa una richiesta di Login, inviando al server il proprio nickname, il quale fa un check per verificare la sua validità, se il nickname è valido allora conferma al client l'avvenuto login altrimenti il client fa nuovamente una richiesta di login.

CREATE GAME/JOIN GAME

Il client può scegliere di creare una partita o fare la join di una partita esistente. Colui che crea la partita sceglie il numero di giocatori e il numero di common goals. Se la partita viene creata con successo, si attendono gli altri giocatori, altrimenti si chiede nuovamente al client di creare o partecipare una partita esistente.

DRAWING CARDS

Una volta creata la partita, il server chiede al client l'item tile che vuole prendere dalla living room, il client può continuare a prendere dalla living room fino a un massimo di tre item tiles, e tutte le volte che finisce di prendere un item tile può riordinare la mano.

ORDER/PUT

Il server chiede al client se vuole ordinare la mano, una volta ordinato, chiede di mettere gli item tiles ordinati nella bookshelf. Una volta messo, il turno passa al giocatore successivo.

END GAME

Quando termina la partita, viene fatto un check dei punti ottenuti da ciascun giocatore per determinare il vincitore del gioco.