

Peer-Review 2: Sequence Diagram di Rete

< Alessio Tommasi >, < Giampiero Porfiri>, < Mattia Paganini >, < Emanuele Russo >

Gruppo <GC28>

Loop (libraryFull&&EndTurn):

indica un loop che prosegue fintanto che la partita non termina, ovvero dopo che un giocatore ha riempito interamente per primo la sua libreria e il giro è terminato.

Opt _ : showBoard

è una scelta opzionale del giocatore per visualizzare la board del gioco.

Prelievo dalla Board

Loop (until put in board is not called):

prosegue il loop fintanto che non avviene un reinserimento in board (questo accade nel caso in cui per qualche motivo non dovesse essere possibile mettere le caselle prelevate dalla Board nella Shelves del giocatore, allora le caselle precedentemente prelevate vengono rimesse in Board nelle loro precedenti posizioni e al giocatore è richiesto di ri-effettuare la scelta).

Loop (IllegalDraw):

Rimane nel loop fintanto che si verifica una delle opzioni "errate". Esce dal loop nel momento in cui il giocatore preleva correttamente dalla Board.

Alt:

Le diverse possibili alternative che possono verificarsi provando a prelevare dalla Board.

Inserimento in colonna di Shelves

Alt:

Le diverse possibili alternative che possono verificarsi provando a inserire in propria Shelves.

Loop(columnNoSpace):

se il giocatore prova a inserire in una colonna un certo numero di caselle (da 1 a 3) e nella colonna non è rimasto abbastanza spazio.

Loop(columnFull):

Se il giocatore ha prelevato dalla Board un certo numero di caselle e nella sua Shelves non è rimasta nessuna colonna con quel numero (o maggiore) di posti disponibili.

(In questo caso avviene il Put in Board, che reinserisce le caselle nella board (non potendole mettere in libreria) e avviene un altro ciclo di Loop (until put in board is not called)).