

“Documento per la gestione delle fasi di gioco”

Elenco delle funzioni da implemetare,all’interno del progetto *flutterscala*:

- `initConnection(String endpoint)` → implemetata;
- `startWebSocketServer()` → implementata;

“Elenco delle fasi di gioco:”

1. Suddivisione carte tra i giocatori;
2. Turno giocatore 1; (termina quando scarta una carta) → da attuare con un attributo che verrà inviato tramite socket;
3. Turno giocatore 2;

“Funzioni da gestire tramite attributi:”

- Apertura (con attributo *“aperto-g-1”*, *“aperto-g-2”*);
- Carte aperte (istanziare delle liste (5 max), per ognuno dei giocatori);

Lo scambio delle informazioni deve avvenire tramite socket, durante la fase di gioco verranno inviate le carte scartate (alla fine del turno), e le carte aperte, tra i giocatori (anche se l’utente giocatore non sarà in grado di vedere queste informazioni, in quanto sono contenute nel back-end, serviranno solamente al sistema per poterle escludere dal mazzo e quindi dalla generazione random). È necessario implementare anche la funzione random di generazione delle carte del mazzo:

- `RandomCardGenerator()`;

GitHub repo:
Repository¹

¹This project is open-source and available on <https://github.com/AndreaPellizzari/FlutterScala>

