

MODEL

...
play Card (...)
use Special (...)
move Student (...)
move Mother Nature (...)
choose (loud (...))

CONTROLLER VIRTUALVIEW

ROUNDCONTROLLER

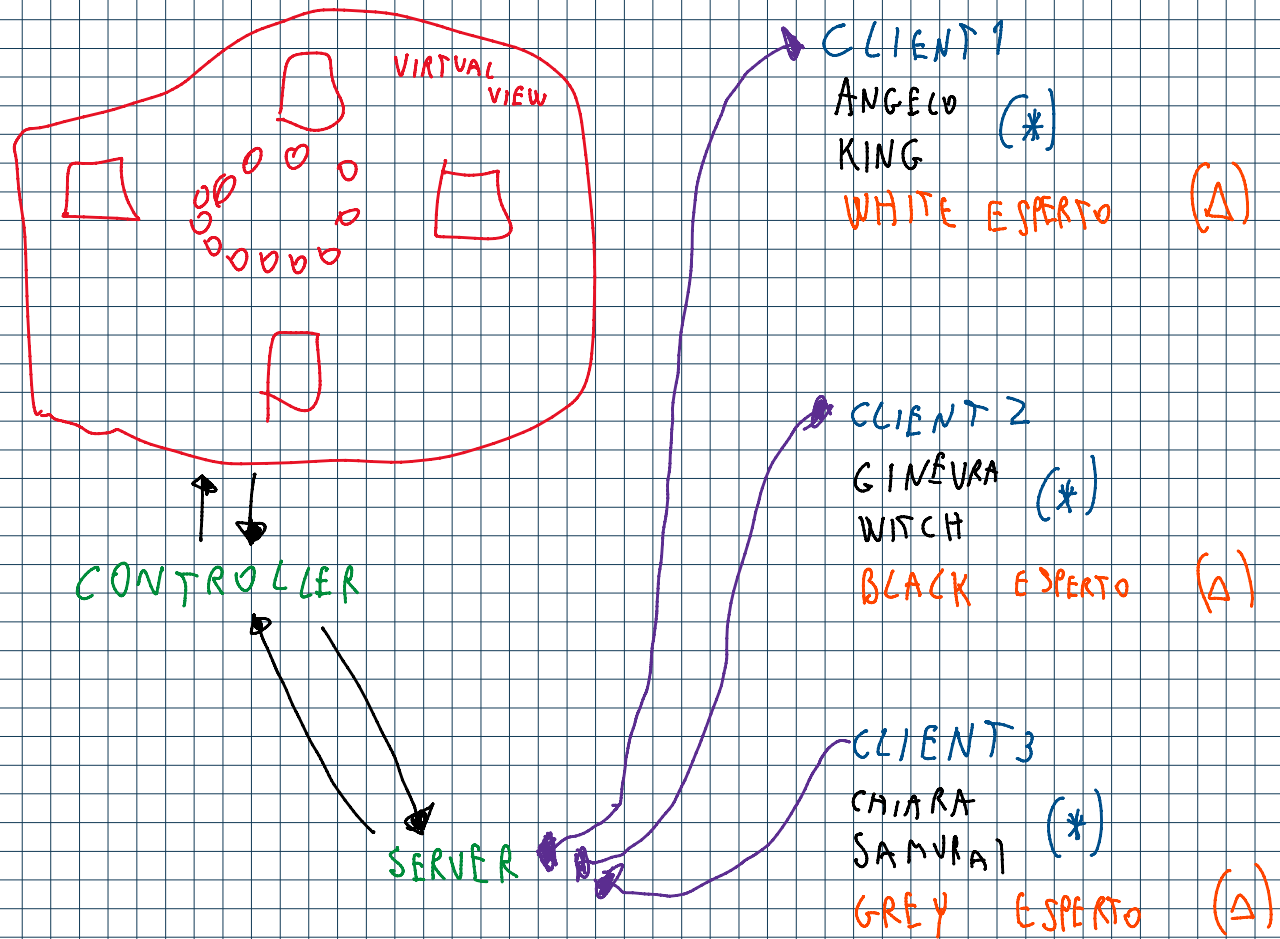
SERVER

VIRTUAL VIEW

CLIENT

Quelli elencati sotto la scritta model, sono i metodi che in seguito all'arrivo di messaggi da parte del client devono essere chiamati

La Virtual View nel controller (piccola rappresentazione grafica sopra) e' la fotografia della plancia di gioco in un determinato istante di gioco. Round Controller gestisce i turni della partita



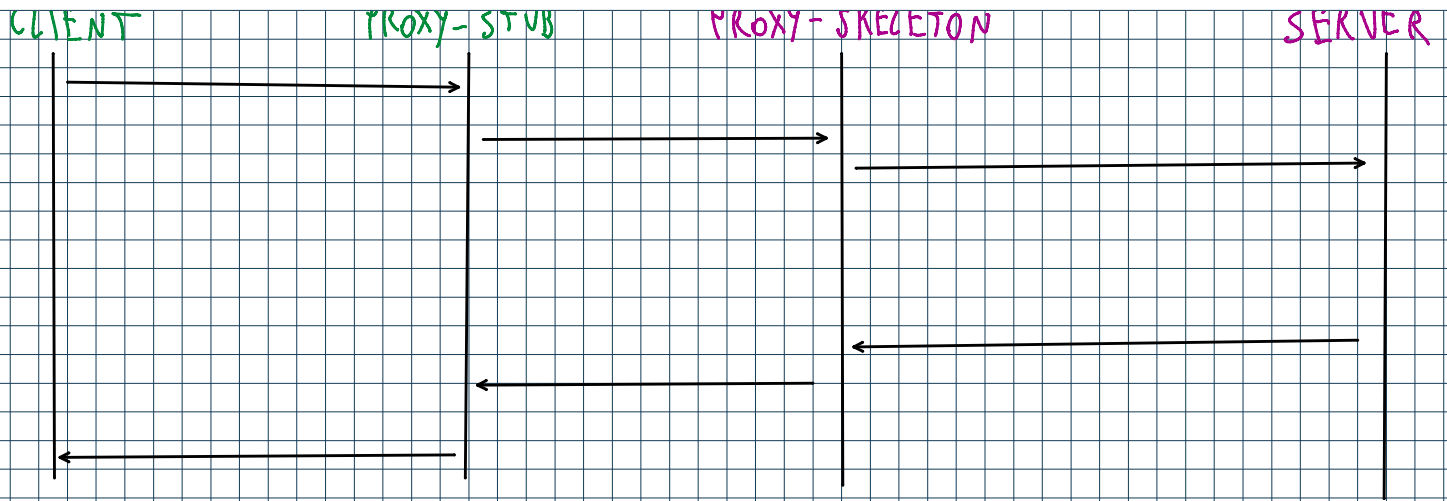
In ogni client ci sono delle informazioni che l'utente deve immettere nella fase di login (nickname e character personaggio) (*) e delle altre che gli vengono comunicate dal server (Team appartenenza e se si gioca in modalita' esperto o meno) (Δ)

CLIENT

PROXY-STUB

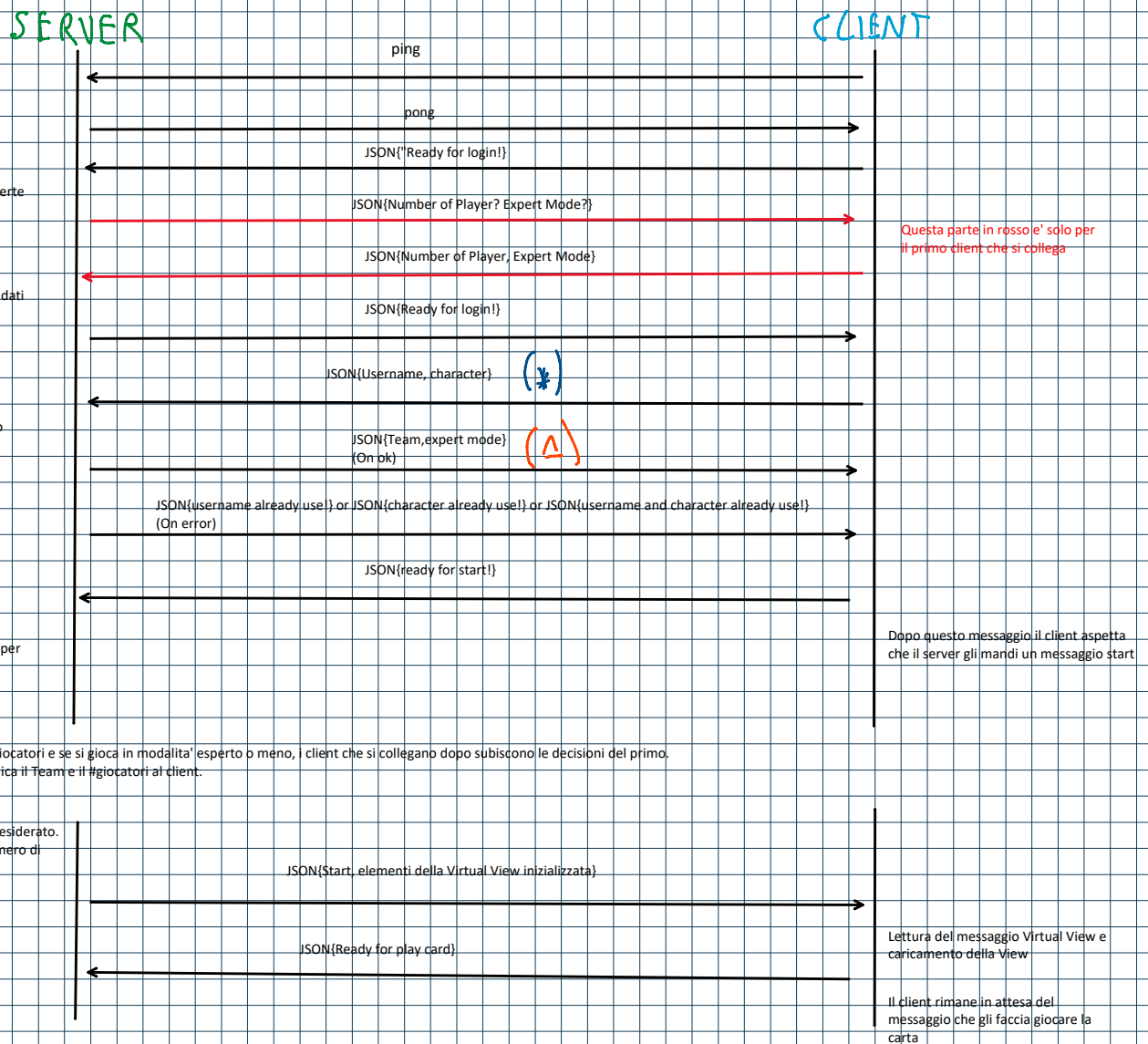
PROXY-SKELETON

SERVER



Il grafico soprastante rappresenta l'architettura interna cliente e server

PROTOCOLLO DI COMUNICAZIONE



SIMULAZIONE DI UN TURNO - 2 GIOCATORI , EXPERT MODE ON

SERVER

Controller-RoundController
PLANNING PHASE

Controller::readQueue(prima posizione)
(Ci dice a chi tocca eincare)

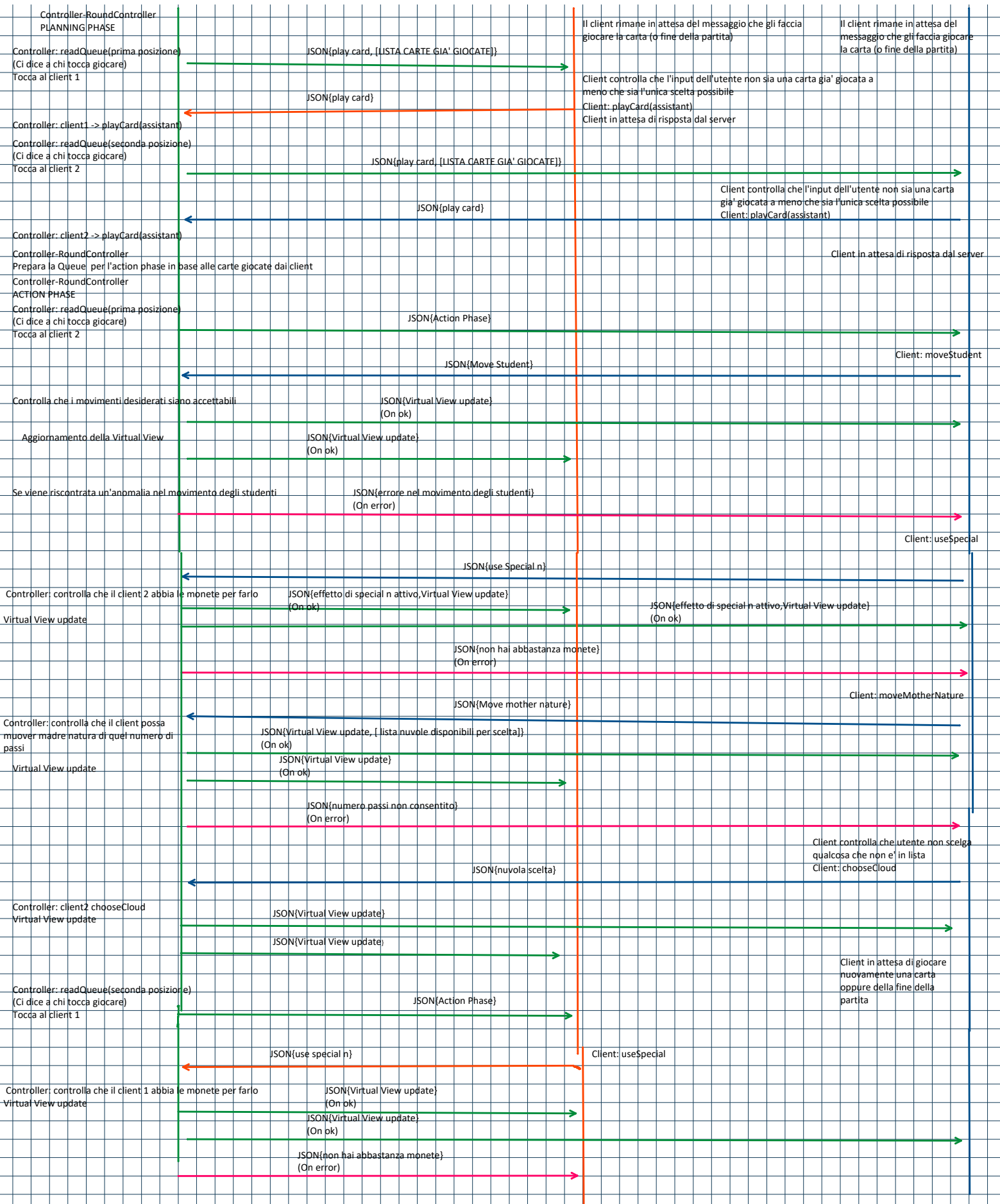
CLIENT 1

Il client rimane in attesa del messaggio che gli faccia giocare la carta (o fine della partita)

JSON(play card, [LISTA CARTE GIA' GIOCAE])

CLIENT 2

Il client rimane in attesa del messaggio che gli faccia giocare la carta (o fine della partita)



Da questo momento il resto del sequence diagram e' uguale al turno del client 2

Il turno del client 1, in questo sequence diagram, e' stata inserito per far vedere che in ogni momento del turno e' possibile usare uno special

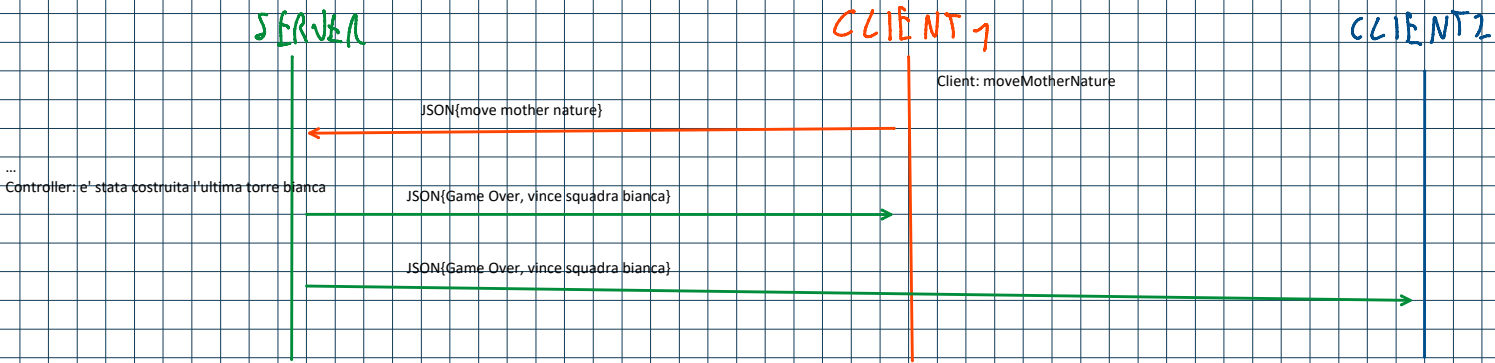
Quando e' il momento per il giocatore di giocare una carta, viene ricevuta nel messaggio da parte del server una lista con le carte già giocate nel turno: il client sa che non si può giocare una carta già giocata nel turno, a meno che non sia l'unica scelta possibile, e in caso di incongruenza da parte dell'utente gli fa ripetere la scelta.

Stessa cosa per la scelta della nuvola a fine turno.

Il server sa interpretare i messaggi che arrivano dal client: quando arriva ad esempio un messaggio nuovi studenti dal client, in seguito agli aggiornamenti della Virtual View, non manda tutti i parametri ai client, ma solo

quello che concerne il movimento degli studenti (non mandando niente riguardante le torri per esempio)

SIMULAZIONE DI VITTORIA



Dopo certe azioni dell'action phase la partita può terminare. In quel caso viene comunicato a tutti i client il messaggio di game over.