Descrizione Client

Il client è composto da un modulo principale chiamato MainClient il quale prende in input da tastiera i comandi impartiti dall’utente e interagisce con le seguenti classi per poter eseguire l’azione attesa dall’utente:

* ConnectionManager: è la classe che permette l’invio e la ricezione di messaggi, permettendo così l’interazione sia con il server sia con il client durante una partita.
* Game: questa classe riceve un indice di colonna da MainClient, verifica che tale indice sia un valore compreso tra 0 e 6 e inserisce un gettone nella rispettiva colonna se questa è vuota. Inoltre, segnala se il gioco è finito ed un eventuale vincitore.
* CipherClient: questa classe si occupa di fornire metodi per criptare e decriptare i messaggi tramite AES-256 GCM e creare e verificare le firme sia con AES-256-GCM sia con RSA e generare valori randomici.
* TextualInterfaceManager: questa classe permette al client di visualizzare su schermo le risposte provenienti dal server e le mosse e messaggi provenienti da un eventuale avversario.