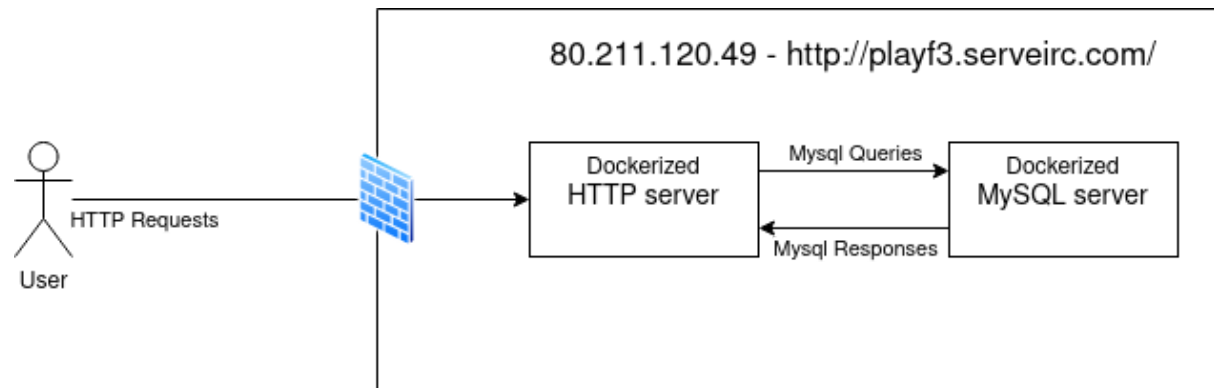


Il prodotto viene erogato per mezzo di un Virtual Private Server. Il suo indirizzo ipv4 è 80.211.120.49 a cui è collegato un record DNS,

<http://playf3.serveirc.com/>

Nota importante: Il server è raggiungibile esclusivamente via HTTP.

La struttura base è la seguente.



Si osserva la presenza di un firewall gestito via **ufw** nel server. Inoltre viene utilizzata la porta di default (80) per HTTP.

Si segnala che la porta del mysql server è 5006.

La porta di default è stata cambiata per evitare che i bot in rete possano tentare l'accesso non autorizzato alla base di dati, evitando quindi una disclosure.

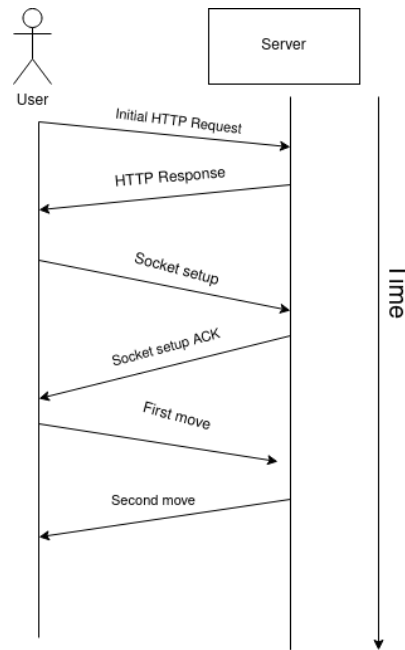
All'inizio della partita

All'inizio della partita viene eseguita una richiesta HTTP che segnala al server l'inizio di una partita.

Viene ritornato, tra gli altri **match_shadow** e una **configurazione iniziale**.

Nel caso in cui si giochi alla modalità giornaliera la configurazione della scacchiera ritornata a tutti gli utenti è quella creata ogni 24 ore.

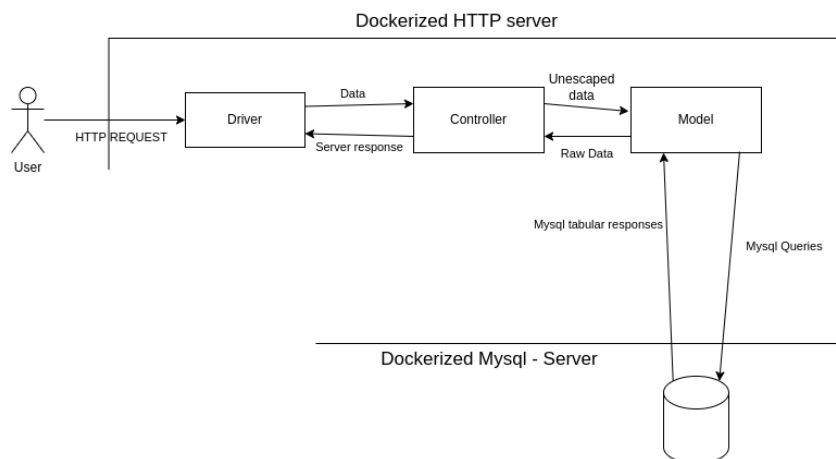
Il **match_shadow** identifica in modo univoco la partita ed è usato come chiave per usare i **socket** per far comprendere al server a quale partita ci si sta collegando



Analizzando meglio, nel server HTTP dockerizzato è in esecuzione **express** (Back-end) su cui sono stati collegati i file compilati di **react**. (Front-end).

Per la gestione di richieste asincrone è stato adottato il pattern architetturale **model-control-view** utilizzando un costrutto **driver** per il parsing della richiesta, al fine di alleggerire il codice nel **controller**

Di seguito la struttura base



Inoltre, i driver, i controller ed i model sono suddivisi per area (users, match,...) per evitare file grandi.

Le view sono ritornate dal server da chiamate sincrone e per mezzo di quelle si possono effettuare le HTTP requests nell'immagine.