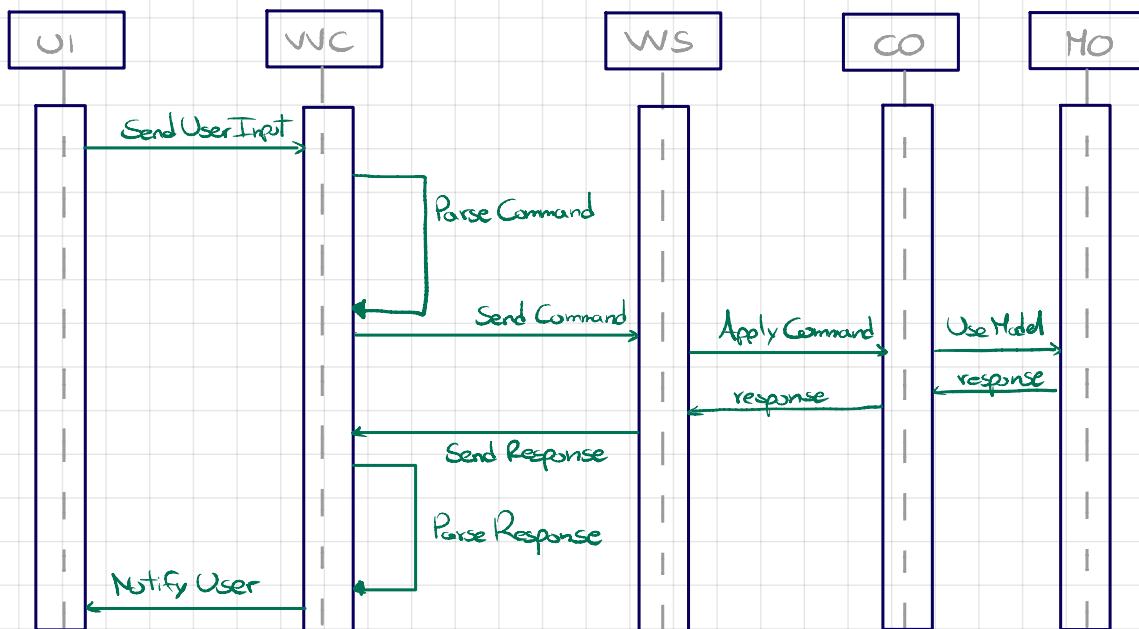


CONVENZIONI UTILIZZATE

- ACTOR RAPPRESENTA L'INTERFACCIA DI RETE QUINDI LA VIRTUALVIEW LATO SERVER (DI SEGUITO UNA RAPPRESENTAZIONE DELLA NOSTRA STRUTTURA DI RETE)

UI = User Interface
 WC = Virtual View Client Side

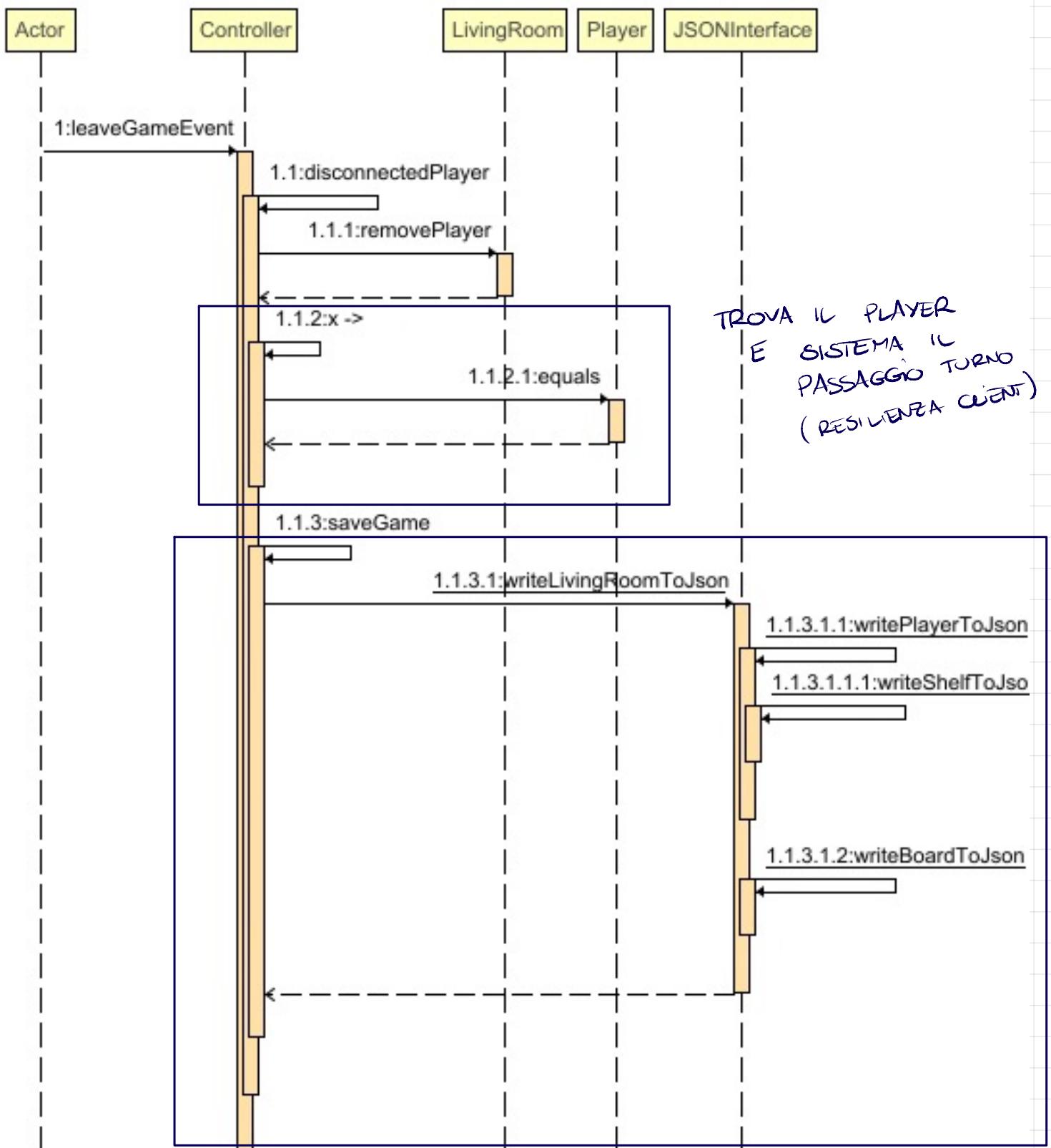
CO = Controller MO = Model
 WS = Virtual View Server Side

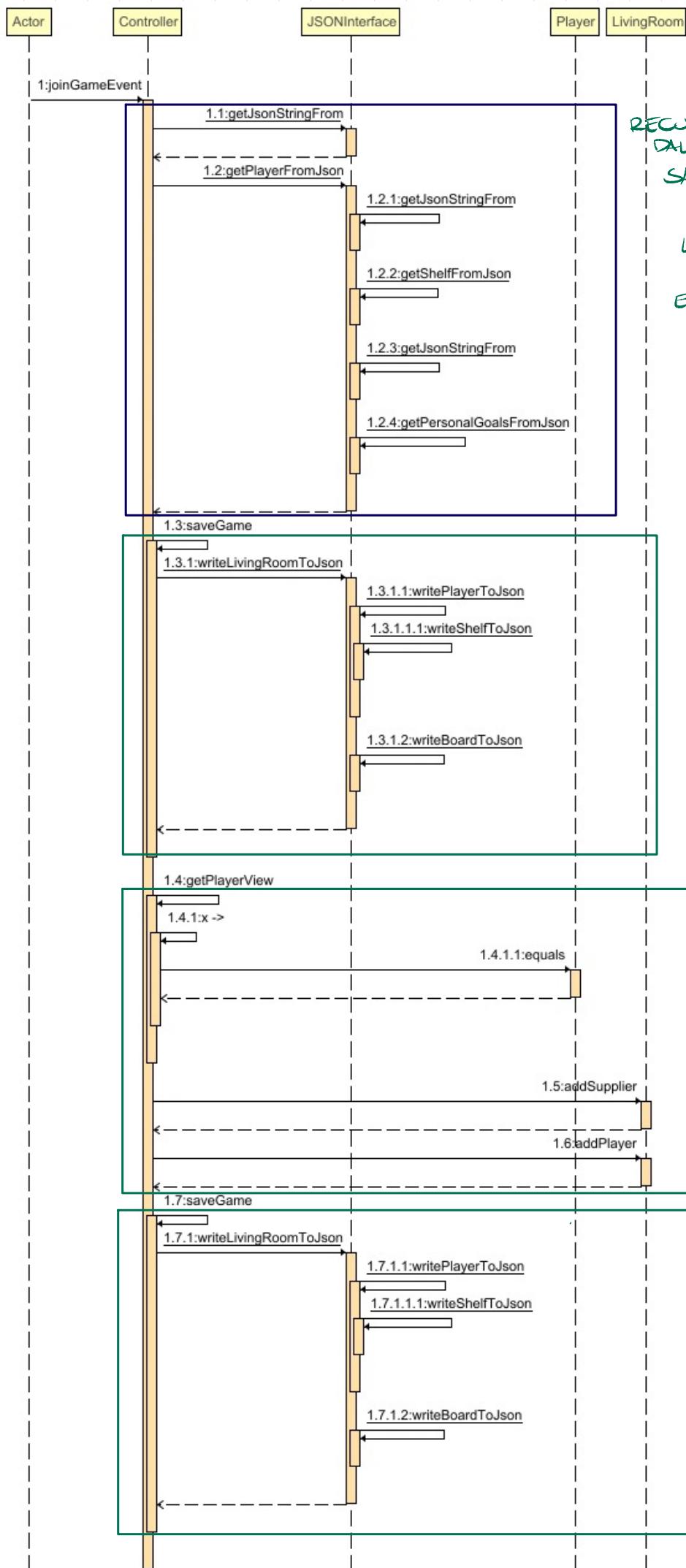


L'INTERAZIONE SOPRA RAPPRESENTATA PRATICAMENTE COME SI SVOLGE TUTTO I PROCESSO CHE RICHIAMA UNA FUNZIONE NEL SERVER E LE RELATIVE RISPOSTE (IL TUTTO ONDAMENTE COMPLETAMENTE ASINCRONO)

PERCIO DA QUESTO PUNTO IN POI VEDRANNO RAPPRESENTATI SOLTATO GLI EVENTI CHE SI VERIFICANO DA QUANDO IL SERVER RICEVE UN MESSAGGIO E LO PARSA CORR.

A FINE DOCUMENTO CI SARÀ UNA RAPPRESENTAZIONE DELLO SVOLGIMENTO DELLA USER EXPERIENCE.



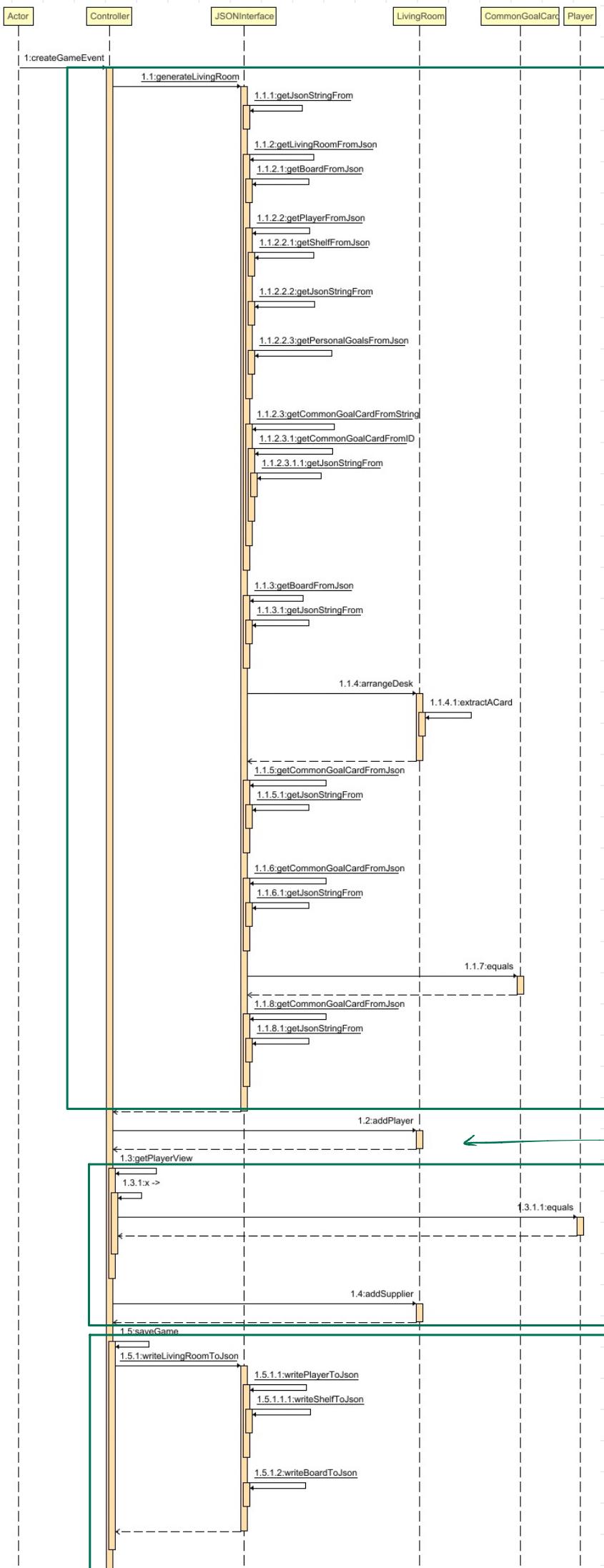


RECOUPERA IL GIOCATORE
DAL SUO ULTIMO
SALVATAGGIO SE
PRESENTA ALTRI MENTI
LO CREA NUOVO
E LO AGGIUNGE
ALLA PARTITA

SALVA IL
GIOCO
CON IL
PLAYER
ONLINE

COLLEGA
IL SOCKET
RELATIVO AL
PLAYER
NELLA SUA
LIVINGROOM
DI RIFERIMENTO

RISALVA
IL GIOCO

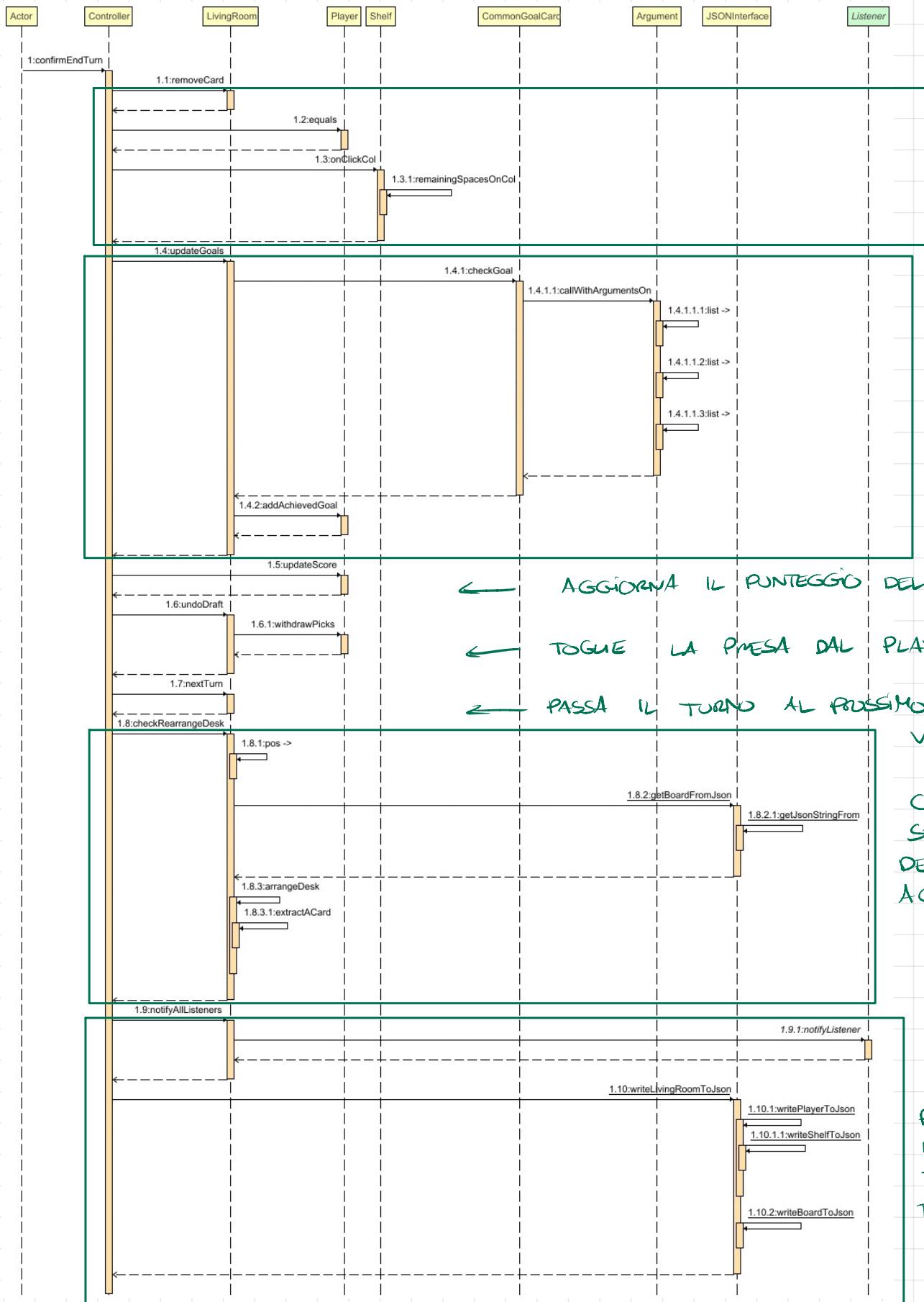


GERA LA LIVINGROOM
DAI PARAMETRI PASSATI
DALL'UTENTE

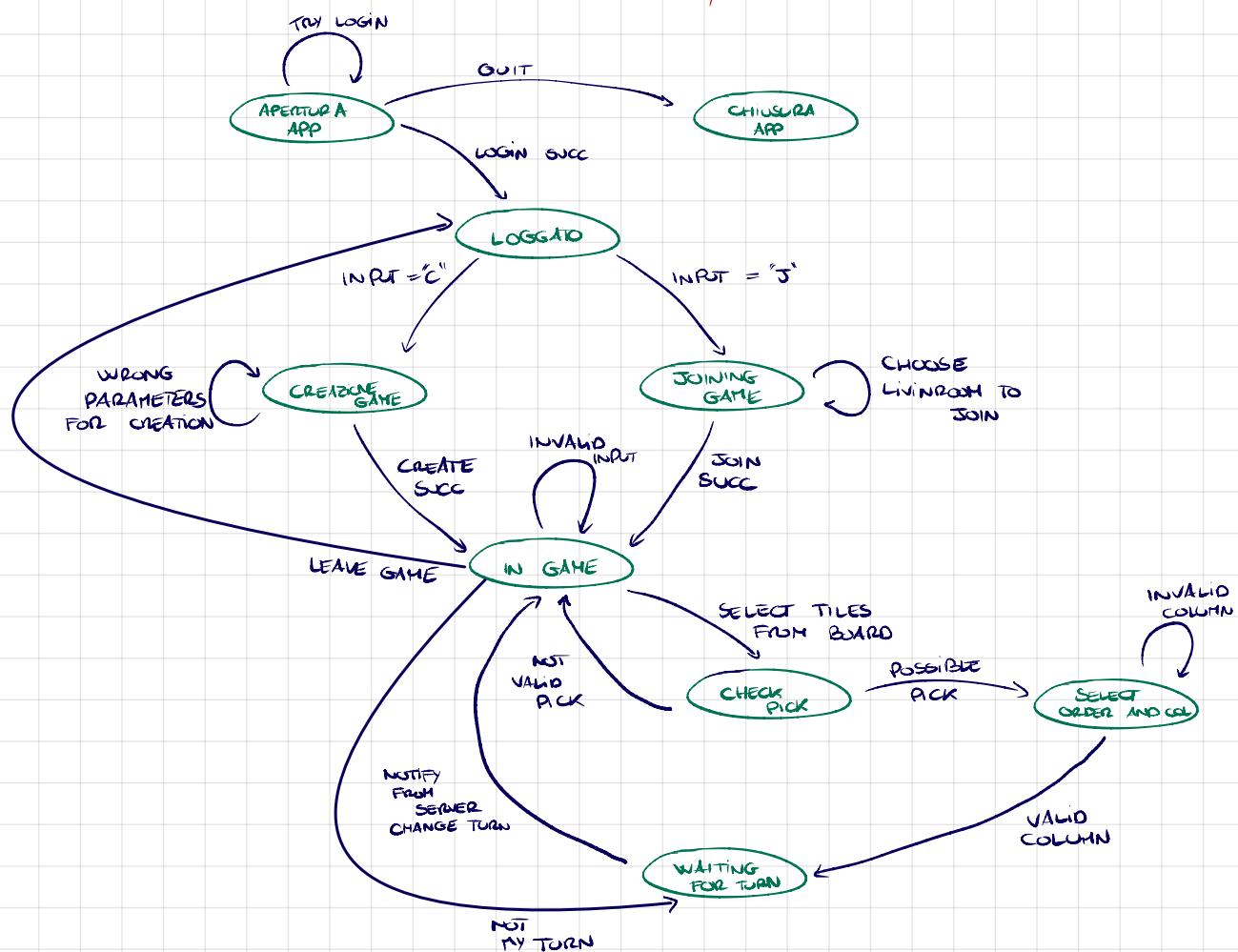
AGGIUNGE L'UTENTE ALLA PARTITA
DA WI CREATI

COLLEGA IL SOCKET

SALVA CON IL PLAYER ENTRATO

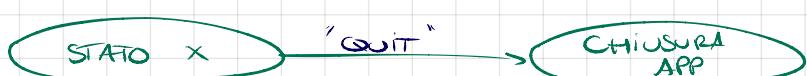


FSM (USER XPERIENCE) / EVOLUZIONE GIOCO (STATO SERVER)



SI INTENDE OVVIAMENTE CHE DA OGNI STATO SI PUÒ RAGGIUNGERE
LO STATO DI CHIUSURA APP

TRAMITE COMANDO "QUIT"



STESSA COSA., UNA VOLTA FATTO IL LOGIN SE SI DA IL
COMANDO "LEAVE GAME" SI RAGGIUNGE LO STATO LOGGATO

