

DESCRIZIONE DELLA DINAMICA DELLE DISCONNESSIONI

- Disconnessioni volontarie

Nel caso sia desiderato dall'utente l'abbandonare la partita (sia in fase di setup ma soprattutto in fase di gioco) la gestione della disconnessione con relativa notifica agli eventuali altri utenti è sincrona e eventuali fluttuazioni temporali dipendono dalla qualità della connessione

- Tutti i client connessi mediante RMI
 - CLI: per quittare occorre essere in turno e selezionare l'opzione "quit"
 - GUI: anche non essendo in turno occorre premere la "x" della finestra e selezionare l'opzione di "quit from MyShelfie" oppure "Go to Main Menu"
- Tutti i client connessi mediante Socket
 - CLI: per quittare occorre essere in turno e selezionare l'opzione "quit"
 - GUI: anche non essendo in turno occorre premere la "x" della finestra e selezionare l'opzione di "quit from MyShelfie" oppure "Go to Main Menu"
- Client connessi mediante tecnologia mista
 - CLI: per quittare occorre essere in turno e selezionare l'opzione "quit"
 - GUI: anche non essendo in turno occorre premere la "x" della finestra e selezionare l'opzione di "quit from MyShelfie" oppure "Go to Main Menu"
- Disconnessioni involontarie (crash connessione)

Nel caso il client dell'utente crashi involontariamente durante la partita (sia in fase di setup ma soprattutto in fase di gioco) la gestione della disconnessione con relativa notifica agli eventuali altri utenti è asincrona ed impiega perciò un certo tempo prima di innescarsi (andando da un minimo di 15s circa ad un massimo di 2min29s) con eventuali fluttuazioni temporali dovute alla qualità della connessione.

- Tutti i client connessi mediante RMI
 - CLI: nel caso di crash il trigger della disconnessione si innesca dopo un tempo compreso tra i 15s/45s a causa della scadenza dei vari timeout (posto pari a 15s per ogni client). Eventuali fluttuazioni dei tempi di connessione sono da ricercarsi nella qualità di disconnessione.
 - GUI: nel caso di crash il trigger della disconnessione si innesca dopo un tempo compreso tra i 15s/45s a causa della scadenza dei vari timeout (posto pari a 15s per ogni client). Eventuali fluttuazioni dei tempi di connessione sono da ricercarsi nella qualità di disconnessione.
- Tutti i client connessi mediante Socket
 - CLI:
 - Se a crashare è l'utente non in turno allora il trigger della disconnessione si innesca con un tempo compreso tra i 15s/45s a causa della scadenza dei vari timeout dopo il passaggio del turno. Il client che crasha deve accorgersi del problema di connessione e chiudere l'app manualmente. Eventuali fluttuazioni dei tempi di connessione sono da ricercarsi nella qualità di disconnessione.
 - Se a crashare è l'utente in turno allora il trigger della disconnessione si innesca dopo un tempo variabile a seconda del timer di controllo dei passaggi del turno (pari a 75s), il tempo massimo ammonta quindi a 2min29s, ossia la massima durata concessa ad un turno. Il

giocatore che crasha deve accorgersi della disconnessione e chiudere manualmente l'app.

- GUI
 - Se a crashare è l'utente non in turno allora il trigger della disconnessione si innesca con un tempo compreso tra i 15s e i 45s/50s a causa delle scadenze dei vari timeout dopo il passaggio del turno (eventuali fluttuazioni temporali sono da ricercarsi nella qualità della connessione). L'utente il cui client crasha deve accorgersi della disconnessione e chiudere manualmente l'app.
 - Se a crashare è l'utente in turno allora il trigger della disconnessione si innesca dopo un tempo variabile a seconda del timer di controllo dei passaggi del turno (pari a 75s), il tempo massimo ammonta quindi a 2min29s ossia la durata massima concessa ad un turno. L'utente che è crashato deve accorgersi della disconnessione e chiudere manualmente l'app.
- Client connessi mediante tecnologia mista
 - A seconda di quale client crasha il tempo di triggering della disconnessione è compreso tra i 15s/2min29s con eventuali fluttuazioni dovute alla qualità della connessione. Nel caso in cui a crashare sia un utente il cui client è connesso mediante tecnologia socket allora questi dovrà accorgersi della disconnessione e chiudere manualmente l'app. Qualora inoltre questi fosse un giocatore non in turno, il trigger si attiverà sempre secondo i soliti 15s/45s dovuti al susseguirsi delle scadenze dei client ma comunque a seguito del passaggio del turno

Note aggiuntive in caso di crash durante la lobby d'attesa:

Qualora un client crashasse in lobby e fosse connesso mediante tecnologia Socket (indipendentemente dal fatto che i vari client siano con UI in versione grafica o testuale), prima si deve raggiungere il numero di giocatori della partita poi, quando questa è effettivamente iniziata, dopo un tempo di 5s (con eventuali fluttuazioni dovute alla qualità della connessione) verrà mostrato il messaggio di disconnessione di quel dato client a tutti gli utenti eccetto che a quello crashato. Questi dovrà accorgersi della disconnessione e chiudere manualmente l'app.