

SEQUENCE DIAGRAM DESCRIPTION

Connection:

- Dal client:
 - Connection: richiesta di connessione da parte del client
 - CreateGame: manda la Gamemode e il numero di giocatori (supponiamo di controllare già nel client che la Gamemode e il numero di giocatori siano validi)
 - CreatePlayer: manda il nickname e il mago scelto dal giocatore
- Dal server:
 - InvalidPlayer(boolean,boolean): se il primo boolean è false vuole dire che il nickname scelto non è valido, se il secondo boolean è false vuole dire che il mago scelto non è valido
 - WaitingforPlayers: notifica il client che la partita è in attesa di altri giocatori

Turn:

Choose Student:

- Dal client:
 - ChooseAssistant: manda la scelta di un assistente
- Dal server:
 - InvalidAssistant: notifica il client che la scelta dell'assistente non è valida

Move Student:

- Dal client:
 - ChooseStudent: manda la scelta di uno studente
 - ChooseHallorIsland(int): manda la scelta di dove spostare lo studente. L'intero varrà 0 se si sceglie la sala, invece varrà da 1 a 12 corrispondente all'ID dell'isola scelta
- Dal server:
 - InvalidStudent: notifica il client che la scelta dello studente non è valida
 - InvalidHallorIsland: notifica il client che la scelta dell'isola o della sala non è valida

MotherNature:

- Dal client:
 - ChooseNumberofMovement: manda il numero di movimenti che deve fare madrenatura
- Dal server:
 - InvalidNumberofMovement: notifica il client che il numero di movimenti non è valido

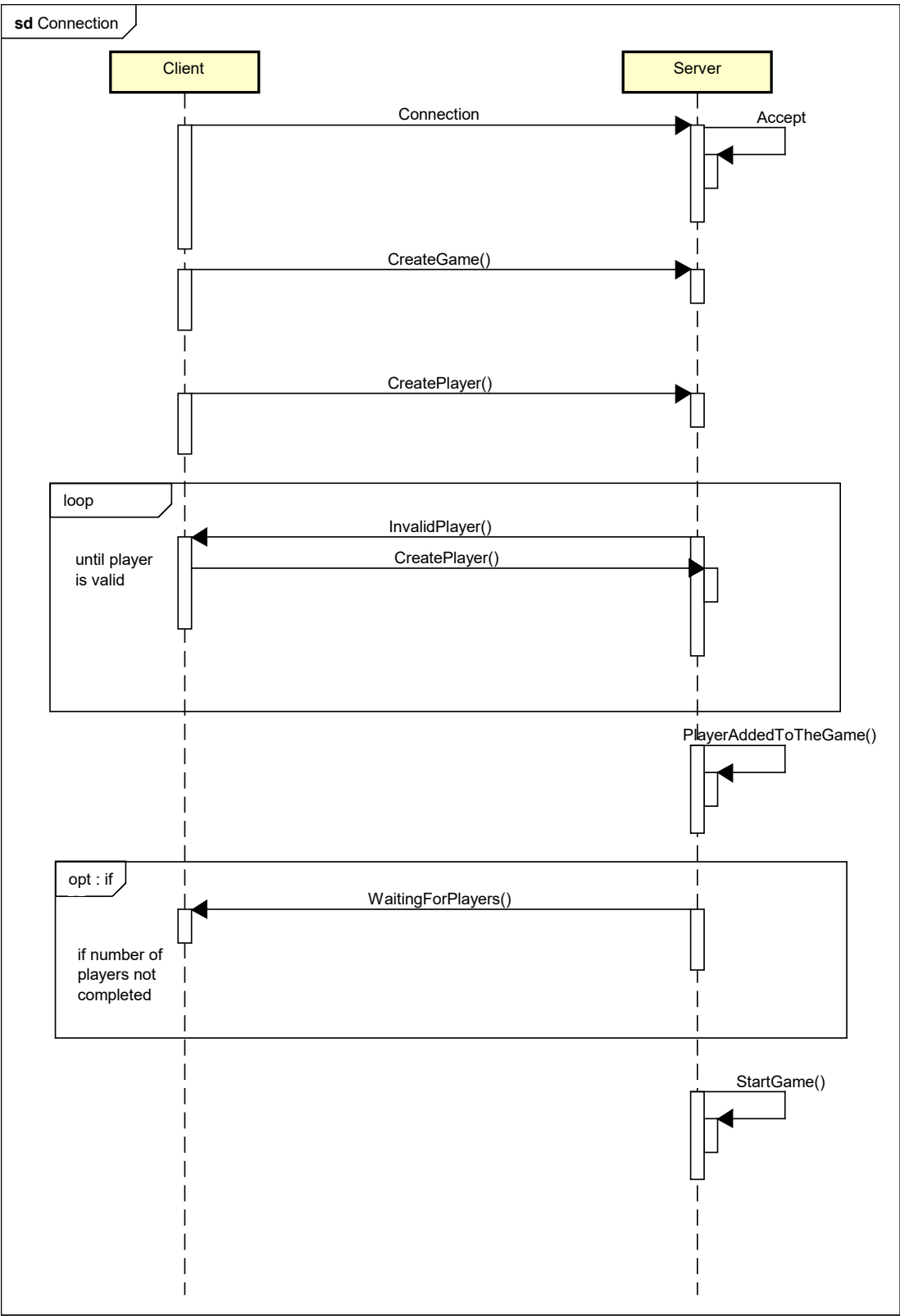
Choose Cloud:

- Dal client:
 - ChooseCloud: manda la nuvola scelta
- Dal server:
 - InvalidCloud: notifica il client che la nuvola scelta non è valida

Character:

- Dal client:
 - ChooseCharacter: manda il personaggio scelto
 - InputMessage: manda un'isola o uno studente (dipende se il personaggio lo richiede)
- Dal server:
 - InvalidCharacter: notifica il client che il personaggio scelto non è valido
 - InvalidInputMessage: notifica il client che l'input scelto non è valido

Connection



TurnPhases

