

GAME

Set name

SetNameInstr -> List<String> alreadyChosenNames (client)

Al giocatore viene fatto scegliere un nome, controllando che sia diverso da quelli già presi

SetNameInstr -> String chosenName (server)

Ask for reload state

AskForReloadStateInstr (client)

Se esiste, viene chiesto al giocatore 1 se vuole ripristinare una partita salvata

AskForReloadStateInstr -> boolean reload (server)

Reload state

LoadGameInstr -> Cell[][] gameMap, List<String> godNames (client)

Viene mandata al giocatore la mappa contenente i giocatori e le costruzioni e la lista di tutti gli dei in gioco

Choose card list

ChooseCardListInstr -> int numPlayers (client)

Il giocatore 1 deve scegliere numPlayers carte

ChooseCardGameInstr -> List<Integer> chosenCards (server)

Choose card

ChooseCardInstr -> List<Integer> availableCards (client)

Il giocatore sceglie una carta tra quelle disponibili

ChooseCardInstr -> int cardIndex

First positioning

FirstPositioningInstr -> List<Position> availablePos, String godsNames boolean isMyTurn (client)

Il giocatore sceglie la posizione dei suoi 2 worker / viene notificato delle posizioni degli altri giocatori

FirstPositioningInstr -> List<Position> chosenPos (server)

Choose worker

ChooseWorkerInstr -> List<Position> availableWorkers (client)

Il giocatore sceglie con quale worker giocare il turno

ChooseWorkerInstr -> Position chosenWorker (server)

Choose god power

SetPowerInstr (client)

Il giocatore sceglie se giocare il turno con il potere della carta scelta o con il potere base

SetPowerInstr -> boolean activate (server)

Choose position

ChoosePosInstr -> List<Position> availablePos (client)

Il giocatore sceglie dove muoversi / costruire

ChoosePosInstr -> Position chosenPos (server)

Move

MoveInstr -> List<Movement> movement (client)

Al client vengono notificati gli spostamenti degli altri giocatori

Build

BuildInstr -> Position pos, int height, boolean isDome (client)

Al client vengono notificate le costruzioni degli altri giocatori

Handle end game

HandleEndGameInstr -> String message (client)

Al giocatore viene notificata la fine del gioco con un apposito messaggio