

Scheme: A player selects some object cards and put them in his library

Il processo è interamente gestito lato server, e semplicemente trasmesso ai client in partita. La procedura inizia quando un client effettua una mossa, questa viene comunicata al server come visto nel Sequence Diagram 2.

Il server, mediante la classe TurnController, effettua la mossa richiesta dall'utente sul model. Ad accorgersi degli eventuali common goal soddisfatti è il model durante i controlli sulla mossa (checkCommonGoal), questo aggiorna i punteggi lato model così come la griglia centrale e la libreria del giocatore.

Sempre il model compone un messaggio contenente fra le altre informazioni il numero di punti guadagnati dalle carte comuni con la mossa appena performata.

Questo messaggio è restituito al TurnController il quale controlla eventuali punti riscossi nel messaggio e li inoltra ai client con un messaggio di tipo CommonGoal. I client dovranno poi mostrare questi nuovi punti a video.

