									_	_	_	_	$\overline{}$
MESSAGE	DESCRIZIONE	INVIATO DA	INVIATO A	PARAMETRI	RISPOSTA	CLASSE MESSAGE	IMPL	NOTE	_	_		_	+
Messaggi gestiti classe server (sono Init Message)													\bot
.OGIN_REQUEST	Messaggio di inizializzazione per riconoscere la correttezza del programma e richiedere l'assegnazione di un id	Client		String con il nome scelto del player	LOGIN_REPLY/ ERROR_REPLY	StringMessage	si	id temporaneo: \$255					\bot
OGIN_REPLY	Messaggio di risposta a LOGIN_REQUEST		Client specifico	Int Id definitivo del client generato dal server	/	StringMessage	si						\bot
IEW_LOBBY_REQUEST	Messaggio di richiesta creazione lobby (utente ha scelto new game)	Client	Server	String con name labby, numero giocatori, expert mode	PLAYER_JOIN / ERROR_REPLY	NewLobbyMessage	si						
.OBBIES_REQUEST	Messaggio di richiesta della lista delle lobby disponibili (utente ha scelto join game), mette il player nella waiting list	Client	Server	/	AVAILABLE_LOBBIES	GenericMessage	si						
AVAILABLE_LOBBIES	Messaggio di sync che contiene la lista delle lobby disponibili / risposta a LOBBIES_REQUEST	Server	Client (nella waiting list)	List <lobby- entrati,="" expert="" gia="" giocatori="" lobby,="" mode<="" nomi="" numero="" td="" totali,=""><td>/</td><td>LobbyMessage</td><td>si</td><td>se non ci sono lobby disponibili la lista è null</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></lobby->	/	LobbyMessage	si	se non ci sono lobby disponibili la lista è null					
CHOOSE_LOBBY	Messaggio di richiesta di entrare in una lobby disponibile (utente ha scelto join game)	Client	Server	String name lobby	PLAYER JOIN / ERROR REPLY	StringMessage	si						
PLAYER_JOIN	Messaggio di sync che notifica l'ingresso di un giocatore in una lobby e conferma l'avvenuto inserimento di un giocatore	Server	Client (in attesa in quella lobby)	List-String- con i nomi dei player in attesa nella lobby	/	PlayerJoinMessage	si	l'arrivo di un messaggio di player join implica che sono stato aggi	iunto corrett	tamente ad un	a lobby		
DISCONNECTION	Messaggio di sync che notifica disconnessione client	Server	Client (in attesa in una lobby/in gioco)	String con nome del player che si è disconnesso (se serve)	/	StringMessage	si	tutti i client che ricevono il messaggio chiudono il gioco e ritorna	no alla scher	rmata create o	rjoin		
Messaggi gestiti controller (client si intend	ono i giocatori di una lobby)												
All'ingresso di tutti i giocatori il server invia AVAILABLE	FEAM SEND se in 4 glocatori oppure AVAILABLE TOWER SEND se in 2 o 3 glocatori												
HOOSE TEAM	Messantio di scelta del team	Client	Server	int con id del player che richiedo essere nel mio team	OX REPLY (sia a lui che al compagno)/ERROR REPLY(a lui)	ChooseTeamMessage	si	il dient che sossile il team lo memorizza in un parametro per sap	ere se far so	cediere poi il c	olore delle to	prri	1
VAILABLE TEAM SEND	Messaggio di sync che invia la lista dei giocatori non ancora in nessun team	Server	Client tutti	Map-nome, Id> nomi dei plaver e id associato	/	SyndnitMessage	si						T
HOOSE_TOWER_COLOR	Messaggio di scelta del colore delle torri	Client	Server	TowerColor scelto	OK_REPLY/ERROR_REPLY	ChooseTowerColorMessage	si						
AVAILABLE_TOWER_SEND	Messaggio di sync che invia la lista dei colori delle torri ancora disponibili	Server	Client tutti	List <towercolor> colori ancora disponibili</towercolor>	/	SyndnitMessage	si						
CHOOSE WIZARD	Messaggio di scelta del wizard	Client	Server	Wizard soilto	OX REPLY/ERROR REPLY	ChooseWizardMessage	si						
AVAILABLE WIZARD SEND	Messaggio di sync che invia la lista dei wizard ancora disponibili	Server	Client tutti	List <wizard> wizard ancora disponibili</wizard>	/	SyndnitMessage	si			\neg			$\overline{}$
NIT_SEND	Messaggio di sync che viene inviato dopo la fase di preparazione, contiene tutto il game model e gli assistenti per ogni giocatore	Server	Client tutti	playerslist, islandslist, cloudslist, assistantslist, mothernature pos, table money, characters list, expert mode	/ (CHOOSE_TEAM/CHOOSE_TOWERCOLOR)	AllGameMessage	si	all'awio inviamo tutto il game, poi per futuri aggiornamenti usia	mo i messag	gi sotto per in	dare solo por	orzioni di gioco	
ABLE	Messantio di sync che invia il tavolo di gioco	Server	Client tutti	islandslist, cloudslist mothernatureous	/	TableMessage	si						1
HROWN ASSISTANT	Messaggio di sync che invia a tutti giocatori l'assistente tirato e da chi	Server	Client tutti	thrownassistant, player id	/	Thrown Assistant Message	si						
HROWN CHARACTER	Messaggio di sync che invia a tutti giocatori il personaggio usato e da chi	Server	Client tutti	idserver, playerid, charid	/	ThrownCharacterMessage	si			\neg			$\overline{}$
DASHBOARD	Messaggio di sync che invia la dashboard aggiornata di un giocatore	Server	Client tutti	dashboard, player id	/	DashboardMessage	si			\neg			
CHARACTERS TABLE	Messapsio di svnc che invia i characters assiomati in seguto a una modifica, e i soldi di pari sipcatore sottoforma di mappa	Server	Client tutti	characterslist, tablemonev.numOfMonevMap	/	CharacterTableMessage	si						
YNC STATE	Messaggio di sync che contiene tutte le variabili per rappresentare lo stato corrente del gioco, alla ricezione si stampa il gioco sui dient se gamestate = inGame	Server	Client tutti	gamestate,settingstate,turnstate,roundstate,currPlayerid	/	SyncStateMessage	si			\neg			$\overline{}$
WIN	Messaggio di sync di vittoria	Server	Client tutti	Nome vincitore	/	StringMessage	si			\neg			
ASSISTANTS_SEND	Messaggio di risposta a select, assistant, contiene la lista degli assistenti disponibili per il giocatore specifico	Server	Client specifico	assistantlist	/	AssistantSendMessage	si						1
ELECT ASSISTANT	Messaggio di richiesta di utilizzo dell'assistente nella fase gianificazione	Client	Server	selectedAssistantid	THROWN ASSISTANT/tuttil/ASSISTANTS SEND/mel/ERROR REPLY	SelectAssistantMessage	si	manda due mex, uno al client specifico con eli assistant rimanen	ti e un altro i	a tutti i dient	per dire qual-	le è stato rioc	ato
MOVE STUDENT ISLAND	Messaggio di richiesta di spostamento di uno studente su un isola nella fase azione	Client	Server	entranceListIndex, islandIndex	TABLE/ERROR REPLY	MoveStudentIslandMessage	si				\top		1
MOVE_STUDENT_DASHBOARD	Messaggio di richiesta di spostamento di uno studente nella sala nella fase azione	Client	Server	entranceListIndex	TABLE/ERROR_REPLY	MoveStudentDashboardMessage	si						
MOVE MOTHER NATURE	Messantio di richiesta di spostamento di madre natura sull'isola richiesta nella fase azione	Client	Server	islandindex	TABLE/ERROR REPLY	MoveMotherNatureMessage	si						
AKE FROM CLOUD	Messaggio di richiesta di prendere gli studenti dalla nuvola selezionata nella fase azione	Client	Server	cloudindex	TABLE/ERROR REPLY	TakeFromCloudMessage	si						
JSE_CHARACTER	Messaggio di richiesta di utilizzo di un personaggio nella fase azione	Client	Server	MessageCharacterParameters	TABLE/ CHARACTER_TABLE/DASHBOARD/ERROR_REPLY	UseCharacterMessage	si						
													1
Messaggi generici													
OK BEDLY	Messaggio di conferma, si invia solo nell'inizializzazione, altrimenti si continua il flusso di esecuzione normalmente se non si riceve un error	Server	Client specifico	1	1	GenericMessage	si						1
SROR REDLY	Messaged of errors at use richiests, contine use as string descritive deliferor		Client specifico	String errore	ı	StringMessage	ei.					1	1-1-
	The state of the s	20150		anny arrang	T .		-		-	\neg	1		-
						1	1			\neg		1	1 1 -
DESCRIZIONE COLORI						1	1						+
Rosso: richieste client						1	1						1
			1				+		-	-	-		+ + -
/erde: messaggi del server inviati a un singolo clien			+		+		+	+	-	-	-	-	+
viola: messaggi dei server inviati a un singolo dien							+-		_	_	_		+
	essage (sono delle classi custom) con metodi synch cosi da non avere problemi di concorrenza.						_		_		_		+