

Criantys



di Andrea Alari, Giovanni Barbiero e Chiara Bordegari

STRUTTURA GENERALE

Il progetto è stato suddiviso in **3 package** principali:

- **SERVER**
- **NETWORK**
- **CLIENT**

SERVER

Elementi principali:

- **Server**
- **ClientManager**
- **Model**
- **VirtualClient**
- **Controller**



PATTERN
MODEL-VIEW-CONTROLLER

Per gestire l'accesso alla partita (in particolare nel caso di gioco a squadre) si è deciso di utilizzare uno struttura con **Lobby**.

NETWORK

È composto da:

- **CommunicationHandler**
- **MessageBuilder**
- **Listeners**
- **Messages**

Il messaggio viene **serializzato in Json** in uscita e poi deserializzato una volta ricevuto grazie ai metodi statici `toJson` e `fromJson` del **MessageBuilder**.

CLIENT

È composto da una classe **Client** che si occupa della comunicazione con il Server e una **UI**, che può essere implementata come CLI o come GUI.

CLI

È costituita da 3 classi:

- CLI
- CLIPrinter
- InputParser

GUI

- Realizzata in FXML.
- Gestita da una classe centrale, GUI.
- Sono inoltre presenti classi di supporto: GUIUtils, ResourceLoader, Controllers,...

FUNZIONALITÀ AVANZATE

Si è scelto di implementare 3 funzionalità avanzate:

- **12 CARTE PERSONAGGIO**
- **PARTITA A 4 GIOCATORI**
- **RESILIENZA ALLE DISCONNESSIONI**