

Client richiede connessione al server. Il server accetta la connessione e si mette in ascolto dello userID del Client; se è già utilizzato da qualche altro client richiede un nuovo username. Se è il primo client a collegarsi il server richiede di selezionare la difficoltà di gioco e il numero di giocatori.

Il server aspetta che entrino tutti i giocatori richiesti.

Setup:

Entrati tutti i giocatori il server crea l'istanza di gioco, assegnando ad ogni client una delle plance e richiedendo di selezionare una carta mago ad ogni giocatore tra una lista di maghi selezionabili inviata insieme alla richiesta.

Assegnato il mago di ogni giocatore il server invia lo stato del tavolo aggiornato a tutti i client connessi.

In ordine di connessione ad ogni client viene inviata una lista di carte assistente selezionabili e richiede al giocatore di selezionarne una.

Fase d'azione:

Al giocatore viene inviata la lista di azioni che può compiere nella fase d'azione; ad ogni input del client il controller lo notifica sull'accettazione dell'input e in caso venga accettato gli invia la nuova lista di azioni possibili per il giocatore. Se invece l'input è rifiutato, il client è notificato e riceve nuovamente la stessa lista di selezioni possibili dopo la sua ultima azione confermata. Quando l'input del giocatore porta ad un cambio di stato del tavolo il nuovo stato viene comunicato a tutti i client connessi. Questo si ripete fino al termine del suo turno.

Fase di planning:

Nell'ordine della fase d'azione precedente ad ogni client viene inviata una lista di carte assistente selezionabili e il server richiede al giocatore di selezionarne una.

Ogni qualvolta viene correttamente selezionato un assistente viene mandato l'aggiornamento del tavolo ai client.

Caso termine partita:

Non appena nel modello del gioco è raggiunto uno stato di terminazione della partita il nickname del/i vincitore viene comunicato a tutti i client.

Se tutti i client, con corretto nickname, di una partita salvata si ricollegano viene inviato lo stato della partita da dove era stata interrotta e si riprende il gioco.

Gli aggiornamenti dello stato della partita che il server invia al client sono in formato json, come ogni tipo di selezione di oggetti della partita.

Il server inoltre può mandare dei messaggi di status della partita sempre in formato json (errori in selezione...).

