Codex:Naturalis Protocol Documentation

Wang Kevin, Sacchi Pietro, Cipolloni Valerio, Sfondrini Maria

Gruppo 47

To implement the communication protocol we decided to use a class “NetworkMessage”, objects that contains a String to say for who or whom is from the message and a MessageType (enum) to differentiate the various type of messages exchanged during the connection.

“During the communication staremo attenti in caso qualche pacchetto venga atteso (set timeout ecc…)”

## Message Types

## Scenarios

Connessione iniziale (selezione lobby)

Inizialize

Giocata di una carta

Disconnessione

End game?