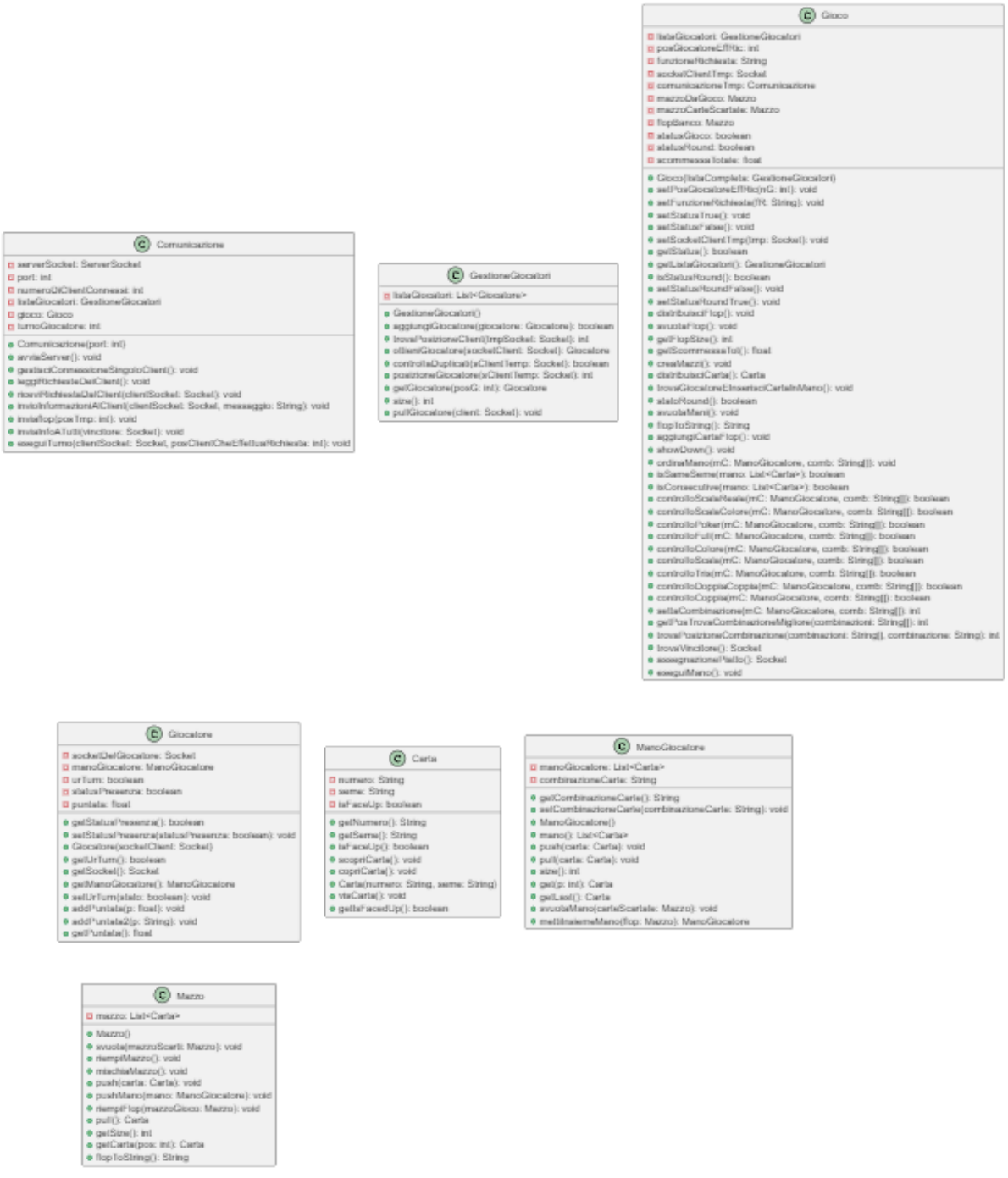
Comunicazione
- serverSocket: ServerSocket
- port: int
- numeroDiClientConnessi: int
- listaGiocatori: GestioneGiocatori
- gioco: Gioco
- turnoGiocatore: int
+ Comunicazione(port: int)
+ avviaServer(): void
+ gestisciConnessioneSingoloClient(): void
+ leggiRichiesteDelClient(): void
+ riceviRichiestaDalClient(clientSocket: Socket): void
+ inviaInformazioniAlClient(clientSocket: Socket, messaggio: String): void
+ inviaTop(posTmp: int): void
+ inviaInfoATutti(vincitore: Socket): void
+ eseguiTurno(clientSocket: Socket, posClientCheEffettuaRichiesta: int): void
GestioneGiocatori
- listaGiocatori: List<Giocatore>
+ GestioneGiocatori()
+ aggiungiGiocatore(giocatore: Giocatore): boolean
+ trovaPosizioneClient(tmpSocket: Socket): int
+ ottieniGiocatore(socketClient: Socket): Giocatore
+ controllaDuplicati(xClientTemp: Socket): boolean
+ posizioneGiocatore(xClientTemp: Socket): int
+ getGiocatore(posG: int): Giocatore
+ size(): int
+ putGiocatore(client: Socket): void
Gioco
- listaGiocatori: GestioneGiocatori
- posGiocatoreEffRic: int
- funzioneRichiesta: String
- socketClientTmp: Socket
- comunicazioneTmp: Comunicazione
- mazzoDaGioco: Mazzo
- mazzoCarteScartate: Mazzo
- flopBanco: Mazzo
- statusGioco: boolean
- statusRound: boolean
- scommessaTotale: float
+ Gioco(listaCompleta: GestioneGiocatori)
+ setPosGiocatoreEffRic(nG: int): void
+ setFunzioneRichiesta(fR: String): void
+ setStatusTrue(): void
+ setStatusFalse(): void
+ setSocketClientTmp(tmp: Socket): void
+ getStatus(): boolean
+ getListaGiocatori(): GestioneGiocatori
+ isStatusRound(): boolean
+ setStatusRoundFalse(): void
+ setStatusRoundTrue(): void
+ distribuisciFlop(): void
+ svuotaFlop(): void
+ getFlopSize(): int
+ getScommessaTot(): float
+ creaMazzi(): void
+ distribuisciCarta(): Carta
+ trovaGiocatoreEInsertaCartaInMano(): void
+ statoRound(): boolean
+ svuotaMani(): void
+ flopToString(): String
+ aggiungiCartaFlop(): void
+ showDown(): void
+ ordinaMano(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): void
+ isSameSeme(mano: List<Carta>): boolean
+ isConsecutive(mano: List<Carta>): boolean
+ controlloScalaReale(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ controlloScalaColore(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ controlloPoker(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ controlloFull(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ controlloColore(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ controlloScala(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ controlloTris(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ controlloDoppiaCoppia(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ controlloCoppia(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): boolean
+ sellaCombinazione(mC: ManoGiocatore, comb: String[]): int
+ getPosTrovaCombinazioneMigliore(combinazioni: String[]): int
+ trovaPosizioneCombinazione(combinazioni: String[], combinazione: String): int
+ trovaVincitore(): Socket
+ assegnazioneTallo(): Socket
+ eseguiMano(): void
Giocatore
- socketDelGiocatore: Socket
- manoGiocatore: ManoGiocatore
- urTurn: boolean
- statusPresenza: boolean
- puntata: float
+ getStatusPresenza(): boolean
+ setStatusPresenza(statusPresenza: boolean): void
+ Giocatore(socketClient: Socket)
+ getUrTurn(): boolean
+ getSocket(): Socket
+ getManoGiocatore(): ManoGiocatore
+ setUrTurn(stato: boolean): void
+ addPuntata(p: float): void
+ addPuntata2(p: String): void
+ getPuntata(): float
Carta
- numero: String
- seme: String
- faFaceUp: boolean
+ getNumero(): String
+ getSeme(): String
+ faFaceUp(): boolean
+ scoprirCarta(): void
+ coprirCarta(): void
+ Carta(numero: String, seme: String)
+ vtaCarta(): void
+ getsFaceEdUp(): boolean
ManoGiocatore
- manoGiocatore: List<Carta>
- combinazioneCarte: String
+ getCombinazioneCarte(): String
+ setCombinazioneCarte(combinazioneCarte: String): void
+ ManoGiocatore()
+ mano(): List<Carta>
+ push(carta: Carta): void
+ pull(carta: Carta): void
+ size(): int
+ get(p: int): Carta
+ getLast(): Carta
+ svuotaMano(carteScartate: Mazzo): void
+ mettiInalemeMano(flop: Mazzo): ManoGiocatore
Mazzo
- mazzo: List<Carta>
+ Mazzo()
+ svuota(mazzoScarti: Mazzo): void
+ riempiMazzo(): void
+ mischiaMazzo(): void
+ push(carta: Carta): void
+ pushMano(mano: ManoGiocatore): void
+ riempiFlop(mazzoGioco: Mazzo): void
+ pull(): Carta
+ getSize(): int
+ getCarta(pos: int): Carta
+ flopToString(): String