

Ruoli

Si hanno vari ruoli:

- giocatore (hosta e partecipa alle partite)
- amministratore

È necessario un modulo **serverIP**, per interfacciarsi al database dove sono contenute le parole ammesse.

È necessario un modulo **playerIP**, che fornisce i servizi per i giocatori.

Il serverIP si collega al DB mediante delle credenziali (l'utente deve essere registrato); una volta connesso attende che i giocatori si connettano alla partita (da 2 a 6 giocatori).

Il player, per vedere a quali partite può partecipare, richiede un elenco di partite attualmente disponibili (al DB); una volta scelta la partita potrà parteciparvi.

Sicuramente una partita avrà un proprio identificatore (tipo **ID_PARTITA** o **ID_UTENTE_CREATORE_DELLA_PARTITA+DATA_ATTUALE** se volessimo evitare di usare i numeri autoincrementali che finirebbero per strabordare).

La partita parte quando si raggiunge il numero di giocatori specificato della partita.

Probabilmente comparirà all'organizzatore un bottone/richiesta con segnato "Avvia Partita", da accettare.

Un utente può abbandonare una partita in qualunque momento; se la partita era già iniziata, viene annullata, se invece non era ancora iniziata si libera un posto per un nuovo giocatore.

PlayerIP → (*si interfaccia*) → **serverIP** → (*verifica*) → **DB**

È utile adottare viste per un ulteriore livello di astrazione del DB, così da rendere più facile la gestione del DB ed il sistema per interfacciarsi con esso.

Una volta terminato il tempo (3 minuti) si esegue una classifica dei punti decretando il vincitore.

Parti Stronze

Server Mail Il Paroliere

Quando un utente avvia il gioco, viene richiesto di autenticarsi, mediante username e password. In assenza di credenziali è necessario avviare un processo di registrazione via e-mail: (tempo limite di 10 minuti)

- Si inseriscono le credenziali;
- Vengono acquisite (e non attivate fino all'approvazione);
- viene inviata una mail di conferma (da un ServerMailIP: Server_Mail_Il_Paroliere);
- ricevuta la mail va approvata (fingiamo ci sia un bottone: "attiva account");

- l'account viene attivato.

Sicuramente ci dovrà essere una sezione di DB ove saranno presenti i dati degli utenti registrati e le eventuali registrazioni in attesa di approvazione.

Sicuramente il ServerMailIP non verrà mandato in esecuzione una sola volta poi poi finire nel dimenticatoio; una gestione con Thread e Loop infiniti potrebbe tornare utile.

Sarebbe figo mettere davvero un bottone che comunica col DB ed approva la richiesta. Poiché il testo di una mail è in HTML non dovrebbe essere complicato.

Partita in Corso

Essendoci un tempo limite è necessario interrompere la partita quando il tempo scade e approvare tutte le parole inserite prima del tempo limite.

Una volta finite e stipulata la classifica si potrà chiudere la partita; nel caso in cui un utente abbandoni dopo lo scadere del tempo e prima della classifica si invierà ai partecipanti della partita la classifica (ignorando lo stronzo che se ne è andato).

Affinchè sia veloce e facile da fare, l'invio dei risultati potrebbe tranquillamente avvenire mediante Thread: se uno si blocca o non riesce ad inviare è perché la rete o è intasata o l'utente ha quittato.