**VERIFICA DEI DATI**

Nella fase di verifica dello svolgimento della partita, allo scadere del tempo i giocatori potranno verificare la correttezza delle parole inserite.

In seguito tutte le parole scelte verranno confrontate con il dizionario a disposizione e le condizioni imposte dal gioco stesso.

In più il serverIP deve anche accantonare le parole che sono state inserite da altri giocatori presenti nella partita.

Se tutte le condizioni sono soddisfatte allora la lista delle parole inserite verrà mostrate al giocatore, affiancate dal relativo punteggio e stato (ammissibile/non ammissibile/duplicata), che può essere vista nel seguente modo:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| nickname | parola | punteggio |
|  |  |  |

Finita la fase di verifica delle parole, i dati appartenenti a ciascun giocatore dovranno essere inseriti all’interno del db. In seguito il db dovrà eseguire un ulteriore verifica prima di memorizzare i dati definitivamente.

Inoltre si avrà bisogno di una sintesi di quelli che saranno le classi, gli attributi e i metodi necessari:

**PAROLA**

* **Int lunghezza**-> la lunghezza della singola parola
* **List<> Parole**-> la lista che conterrà le parole inserite
* **Int score**-> punteggio attribuito ad ogni singola parola

Per controllare la validità di ogni singola parola inserita dal giocatore si utilizzeranno i seguenti metodi:

* **boolean validParola(int p)**:

restituirà true se la parola:

- è compresa tra 3 e 16

- sostantivo o aggettivo al singolare

- verbo all’infinito,

altrimenti false.

* **boolean convalidParola(int p)**: verificherà la presenza della parola all’interno del dizionario, nel caso si trovasse al suo interno restituisce true altrimenti false.
* **boolean compParola(int p)**: controllerà se è possibile comporre la parola inserita, nella griglia 4x4.