

Peer-Review 1: UML

Marco Alfano, Divine Boimah, Arianna Boisseau, Andrea Cerutti
Gruppo AM25

28 marzo 2023

Per velocizzare la grafica del client abbiamo deciso di controllare la correttezza delle mosse prima che queste vengano inviate e di replicare i controlli successivamente nel server per garantire la robustezza del modello.

La gestione della partita avviene nella Lobby che utilizza Game per propagare le modifiche effettuate.

Il CommunicationLink viene utilizzato dai client in due modi diversi: attraverso VirtualClient possono accedere alle operazioni del menu di gioco, attraverso VirtualPlayer possono compiere le mosse.

La comunicazione degli aggiornamenti dello stato del Game e della Chat a VirtualPlayer avviene attraverso la programmazione ad eventi utilizzando le classi DataSource e Data.

La Chat è gestita separatamente dal Game, è quindi possibile per i giocatori inviare messaggi una volta entrati in una lobby.

BoardFiller è una classe astratta da cui ereditano i BoardFiller specifici per ogni numero di giocatori, ogni sottoclasse aggiunge alla board già piena la parte corrispondente al suo numero di giocatori.

La classe PlayerHandler gestisce la connessione dei nuovi giocatori comunicandolo al GameBroker che può istanziare una nuova lobby o collegare il giocatore ad una Lobby già esistente. Questa classe si occupa anche di controllare se i client sono ancora connessi.

Abbiamo deciso di implementare in due modi diversi i common e i personal goal. I diversi CommonGoal ereditano da una classe astratta comune. Alcuni di questi sono stati unificati poichè le funzioni che utilizzano per il conteggio dei punti sono simili. Invece i PersonalGoal sono implementati con una semplice enumerazione.