## Flusso del gioco

#### Screen splash

::Init

Carica la grafica

>OnButtonStart

Chiama il controllo sul wallet

::CheckWallet

Controlla che il wallet dell’utente sia connesso. Se lo è chiama il controllo sulla presenza degli NFT. Se non lo è chiama la connessione al wallet.

::CheckNFT

Controlla che il wallet contenga gli NFT necessari per giocare. In caso affermativo carica la mappa dell’avventura. In caso negativo carica la schermata per mintare un NFT.

::LoadMapScreen

Carica la schermata con la mappa dell’avventura.

::ConnectWallet

Chiama in modo asincrono la promise web3.JS per connettersi al wallet Phantom. Una volta che la connessione è effettuata chiama il controllo sugli NFT contenuti nel wallet.

#### Screen Mint

::Init

Carica la grafica

>OnButtonMint

Verifica che sia inserito un numero. In caso negativo: alert e esce. In caso affermativo chiama la promise per il Mint.

::Mint

Delega al backend Metaplex/Pinata il Mint. In caso di errore alert con l’errore. In caso di Mint positivo alert di successo e carica la schermata del’inventario

#### Screen Inventory

::Init

Carica la grafica, si connette al wallet e mostra gli eventuali NFT presenti.

>OnButtonExit

Carica la schermata di Start.

#### Screen Map

::Init

Carica la grafica

>OnMouseDown

Controlla se le coordinate del click cadono in una locazione della mappa a cui il player può avere accesso. Se sì, chiama la schermata di gioco. Se no, alert di avviso che quel livello deve ancora essere sblccato.

#### Screen App

::Init

Carica la grafica, inizializza le entity.

::Loop

Se turno del player, chiama la funzione che gestisce il turno del player.

Se turno dell’enemy, chiama la funzione che gestisce il turno del player.

::OnPlayerTurn

Ascolta i click del mouse. Se il flag il click è su una carta chiama la funzione per giocare la carta. Se il click è sull’enemy chiama la funzione per mostrare le statistiche del nemico. Se il click è sul player chiama la funzione per mostrare le statistiche del player.

>OnButtonEndTurn

Chiama la funzione di esecuzione della carta per tutte le carte giocate dal player.

::OnPlayerCardPlay

* Animazione di attacco del player associata alla carta
* Aggiorna le statistiche dell’enemy
* Aggiorna le statistiche del player
* Se enemy è morto chiama funzione per gestire la morte dell’enemy
* Se player è morto chiama la funzione per gestire la morte del player, altrimenti riposiziona il player al suo posto e chiama la funzione di gestione del loop di gioco.

::OnPlayerTurn

Ascolta i click del mouse. Se il click è sull’enemy chiama la funzione per mostrare le statistiche del nemico. Se il click è sul player chiama la funzione per mostrare le statistiche del player. Esegue la funzione di gestione dell’AI dell’enemy.

::EnemyAI

Sceglie che carte giocare. Se l’enemy decide di attaccare chiama la funzione di gestione delle carte dell’enemy. Se l’enemy rimane idle, chiama la funzione che gestisce il loop di gioco.

::OnEnemyCardPlay

* Animazione di attacco dell’enemy associata alla carta
* Aggiorna le statistiche dell’enemy
* Aggiorna le statistiche del player
* Se enemy è morto chiama funzione per gestire la morte dell’enemy, altrimenti riposiziona l’enemy al suo posto.
* Se player è morto chiama la funzione per gestire la morte del player, altrimenti chiama la funzione di gestione del loop di gioco.