

Hard Deadline 14/05

Communication

Gruppo AM03: Bernasconi, Calici, Comelli

INTRODUZIONE

La parte di network del progetto include sia RMI che Socket. Un'unica classe Server viene lanciata e stampa il proprio indirizzo IP. Ogni Client che desidera partecipare al gioco dovrà scegliere una tra le due tipologie di connessione e la classe Client creerà un oggetto di tipo ClientInterface implementato dalla tipologia richiesta (RMIClient o SocketClient).

La gestione delle connessioni è gestita dal ConnectionManager che implementa la ConnectionInterface e si occupa sia di creare l'RMI Registry e fornire un oggetto di tipo RMIServer tramite metodo remoto, sia di accettare le connessioni Socket.

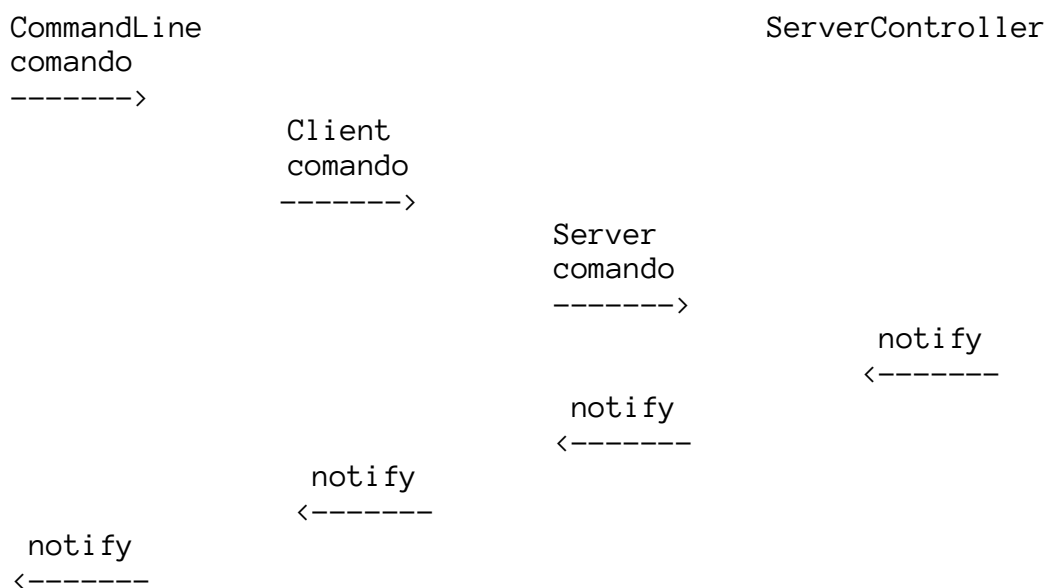
COMUNICAZIONE

Fondamentale per la comunicazione è la classe Message. Nel caso di connessione Socket, infatti sarà necessaria per il colloquio tra Client e Server. Infatti, prendendo ad esempio l'azione di login, una volta scelti i parametri (username, colore), la classe CommandLine chiamerà sul Client il metodo login(username, color).

Il SocketClient si occuperà quindi di inviare come prima cosa un oggetto Message.LOGIN al SocketServer e questo, in perenne attesa di oggetti di tipo Message, si preparerà a ricevere sugli stream una stringa che rappresenterà lo username, e un oggetto di tipo TokenColor rappresentante il colore. Allo stesso tempo, una volta che il Server terminerà di processare l'azione, risponderà al Client con il metodo notify(). Tramite overload, riceverà come parametri un Message rappresentante l'azione svolta, oppure un Message e un Outcome, oppure un Message, un Outcome e un oggetto generico.

La classe Outcome si presenta come un'enumerazione contenente i possibili esiti dell'azione, ovvero RIGHT, WRONG, ALL, in base ai quali il Client agirà di conseguenza.

ESEMPIO



COMANDI

Allo stato attuale del progetto, l'acquisizione dei comandi è affidata alla classe `CommandLine` che si occupa anche, come dice il nome, dell'interfaccia utente testuale. La filosofia generale implica che l'utente durante la partita possa digitare i comandi sia nel suo turno, sia in quello degli avversari.

Nel caso in cui l'utente desideri vedere i propri dati di gioco, lo potrà fare nel corso di tutta la partita, mentre nel caso in cui volesse effettuare azioni, dovrà attendere il suo turno e gli verrà dato un messaggio di errore se così non fosse.

Per ogni azione viene presa una singola stringa che viene poi convertita per interpellare i corrispondenti metodi del Server. Il Server quindi chiamerà il relativo metodo del `ServerController` che andrà a modificare il model.

Al termine di ogni azione il Server invierà al Client l'esito della stessa tramite il metodo `notify()`.

***LOGIN:** *login <username> <color>*

Il primo comando che viene richiesto all'utente di digitare è quello relativo al login:

-username: nome scelto dal giocatore;

-color: colore scelto dal giocatore fra i 5 disponibili.

Nel caso in cui lo username fosse già stato scelto oppure il colore fosse inesistente o già scelto da qualcuno, il Server notificherà l'esito scorretto. Viceversa creerà un nuovo giocatore e lo aggiungerà tra i partecipanti.

***DISCONNECT:** *disconnect*

Permette all'utente di disconnettersi. Verrà quindi aggiunto dal Server in una lista di utenti disconnessi in modo da permettere l'eventuale riconnessione successiva, senza la perdita dei dati.

***MOVE:** *move <first_direction, ..., last_direction>*

Permette al giocatore di inserire e quindi muoversi fino a 3 posizioni. Ogni direzione (Up, Down, Left, Right) verrà convertita in un oggetto `Direction`.

***GRAB:** *grab <direction> <0, 1, 2, 3>*

Svolge l'azione di raccoglimento. Può essere scelta anche una direzione in cui muoversi.

-0: per raccogliere una carta munizioni;

-1,2,3: per raccogliere, rispettivamente, la prima, la seconda o la terza arma.

***SHOOT:** *shoot <weapon>*

Svolge l'azione dello sparare. In base all'arma scelta, verranno chiesti all'utente altri parametri per definire meglio l'azione. Nel caso di Lock Rifle, ad esempio, all'utente verranno chieste una o due vittime, per poi chiamare l'azione `shoot()` con il nome dell'arma e gli avversari scelti.

Il metodo `shoot()`, tramite overload, riceverà ogni volta un diverso numero di parametri in base all'arma scelta.

***END:** *end*

Termina il turno dell'utente per passare al successivo.