**Documentazione Peer Review #1**

Documentazione relativa al file Unified Modeling Language (UML) del Gruppo 04:  
ing-sw-23-saccani-spangaro-sanvito-pedersoli  
  
Di seguito é riportata una breve descrizione generale delle scelte implementative e di design adottate per la realizzazione del diagramma UML.  
  
L'UML riguarda il Server-side, in particolare i package “Model”, “Controller” e “View” del pattern MVC.  
Le parti relative a Model e Controller sono state realizzate completamente.   
Per quanto riguarda la View, questa è presente ma si riferisce solo ad un primo approccio implementativo.  
  
**Controller:**  
Composto da 2 controller:

* MainController: Gestisce tutte le partite (per implementare FA: “Partite Multiple”);
* GameController: Gestisce tutti gli aspetti relativi alla singola partita (Game).

**Model:**

* GameModel: É la parte che contiene tutte le informazioni di gioco quindi permette di collegare tra di loro tutte le altre classi (é caratterizzato da un GameStatus (enum): RUNNING, WAIT, ENDED).
* Playground: É il terreno di gioco dove i giocatori recuperano le Tile da posizionare delle proprie librerie.
* Tile: Singola “piastrella” che i vari giocatori prendono dal playground e posizionano nelle shelf.  
   (caratterizzata da enum di tipo PLANT,FRAME,TROPHY,ACTIVITY,CAT,BOOK)
* Shelf: La libreria che ogni giocatore possiede
* Player: L’entità che caratterizza i vari player (univoci nella partita, in piú partite é possibile usare lo stesso nickname => nickname+id\_game = univoci globalmente)
* Point: Valore intero del punto, si riferisce ad una carta per capire da quale carta il Player ha ottenuto il  
   punteggio.
* Message e Chat: Per implementare la FA:”Chat”  
   Ogni messaggio appartiene ad una chat ed é stato inviato da un Player
* Package Exception: Per gestire le eccezioni che si possono verificare durante l’esecuzione di metodi  
   (utilizzate dal Controller per prendere decisioni)
* Package Cards: Rappresenta le carte comuni (Package Common) e le carte obiettivo (Package Goal)
  + CommonCard:  
    Carte comuni suddivise in 6 sottoclassi ogniuna ridefinisce il metodo verify(Shelf) per verificare che l’obiettivo comune sia stato soddisfatto.
  + CardGoal:  
    Carte obiettivo personali che controllano che la shelf abbia delle Tile in posizione corretta per restituire un Point (in base al #Tile posizionate correttamente a seconda dell’obiettivo personale)

**View:**SocketWelcomeView è il socket principale che accetta tutte le connessioni TCP e si occupa di creare un SocketWithClientView che le gestisce singolarmente (1 connessione per ogni SocketWithClientView).