Activity Diagram: Monitoraggio Richieste

Stato iniziale: Utente in stato Idle, decide la domanda da porre;

Quando l’utente effettua la richiesta, il database chiede che cosa desidera visualizzare tra la lista di manche giocate, scegliendo tra una consonante o il numero di mosse;

Se sceglie la consonante, la fork presenta tre dati, ovvero la consonante più proficua, la frase nascosta associata e il giocatore esecutore della mossa, che vengono visualizzati in relazione alla consonante che viene richiesta;

Se sceglie numero di mosse, viene visualizzata la classifica del numero di mosse effettuate per indovinare la frase misteriosa;

I dati vengono dunque mandati dal Database all’Utente che li visualizza, per poi decidere se effettuare una nuova richiesta o terminare;

Se si effettua una nuova richiesta, il ciclo ricomincia;

Se non viene richiesto altro, si giunge allo stato finale;