Sequence Diagram: Partecipazione alla Partita da Concorrente

Un concorrente che voglia collegarsi ad una partita dovrà sceglierla dalla lista delle partite che la classe playerRdF richiede al serverRdF e che viene visualizzata dall’utente;

Provvederà poi il server ad aggiungere il concorrente alla partita scelta se possibile, per poi entrare in un loop di attesa partecipanti finché non si raggiungerà la quota richiesta di 3 concorrenti;

Ottenuto il numero sufficiente di giocatori, il server notificherà l’inizio della partita a tutti gli utenti connessi e provvederà a registrare i concorrenti nel database dbRdF;

Inizia quindi il loop della partita, che contiene una sequenza di mosse fatte dai giocatori e registrate opportunamente nel database e che continuerà fintanto che la partita non termina o uno dei concorrenti non lasci la partita:

* Se la partita termina, l’utente sarà posto in lista partite per cercarne una nuova;
* Se un concorrente desidera abbandonare la partita, fa richiesta alla propria classe playerRdF che provvede a comunicarlo al serverRdF, il quale a sua volta notificherà l’annullamento della partita in corso e la chiuderà;