

Sequence diagram Ejecución de los turnos de cada Jugador

Este diagrama de secuencia muestra cómo está organizada la ejecución de las partidas. Cuando un jugador selecciona una columna, la vista llama a MainController y este al MatchMaker para ejecutar la lógica de los turnos entre los jugadores.

En este método se revisa si el juego no se ha terminado (llenado el tablero o se haya ganado) y se analiza en cuál turno está ejecutándose. Los turnos pares son del host y los impares del enemy. Si el jugador actual es por ejemplo el host, la columna que él ha seleccionado se colocará en el tablero con el color que él tiene guardado como su color (Jugador host) llamando a colocarFicha. El tablero coloca una nueva ficha haciendo un new de Fichas y la coloca en su matriz.

Luego se chequea si el host es el ganador. Si ocurre, se le avisa a todos los observadores para mostrar en pantalla la información pertinente.