

El diagrama representa el funcionamiento de la parte del cliente a la hora de jugar el modo multijugador. Podría dividirse en 2 partes que se comunican (MultiView + TabPanel como vista y MultiController) y una inicial que es el multiInitMenu, esta última simplemente se encarga de crear lo necesario para iniciar la conexión con el servidor (iniciarSocket). Toda conexión con el servidor se realizará a través del controlador por lo que es el encargado de decirle a la vista lo que debe mostrar y a la vez de comunicarle al servidor la acción que la vista quiere realizar (playTurnG).

Puede crear confusión la forma en la que se le informa a la vista de lo que debe hacer por lo que lo explicaré aquí. De ello se encarga el TextProcessor que es una clase interna al controlador que se encarga de procesar los mensajes recibidos del servidor y de realizar las acciones que convengan en cada caso llamando a funciones de MultiView.