

El diagrama representa el funcionamiento de la parte del servidor a la hora de jugar el modo multijugador. Podría dividirse en 2 partes que se comunican (Server y Player) y una inicial que es el ServerMain, esta última simplemente se encarga de crear el servidor e iniciar el proceso de juego (jugar). En cuanto al servidor su función principal es aceptar solicitudes de conexión creando nuevos Players y comenzar sus procesos de juego en un nuevo hilo ya que heredan de Thread, sin embargo, también tiene métodos de inserción y consulta de distintos datos sobre el estado de la partida. El más importante de ellos es el que sale en el diagrama como validMove ya que es el que inserta datos en el tablero de juego, por ello se realiza en bucle.

Como aclaración extra he de decir que toda la comunicación por red se realiza entre cada uno de los Player y MultiController de las personas que estén conectadas al servidor a través de lo que se conoce como Socket, esta comunicación se realiza únicamente mediante Cadenas de texto y enteros.