Model View Controller (MVC) draft

Problematiche: azioni multiple all’interno di uno stesso turno.

Casi:

1)Quando ho possibilità di scelta sul metodo da pagare.

2)Casistiche di trade: possono essere proposte più opzioni di trade da alcune carte ed,inoltre, il giocatore deve avere anche la possibilità di rifiutare il trade.

3)Esistenza di una carta scomunica che chiede di guadagnare un legno oppure una pietra in meno. Quindi è necessario chiedere al player se vuole sacrificare un legno o una pietra.

4)Secondary action: “Prendi una carta” ,”Attua produzione/raccolto” con,in questo ultimo caso,successiva richiesta del numero di schiavi da utilizzare e ((((quale carta????)))).

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Come gestirlo in mvc?

1)Utilizzo di un Controller centralizzato.  
Viene creata una classe Controller legata al Player, con al suo interno diverse variabili che verranno poi utilizzate come “flag”(es: -boolean EnableSecondaryAction, takeCard ).

Il Controller, una volta eseguita l’azione primaria, verifica i flag e attiva le parti di codice(secondary actions) adatte alla situazione, delegando il compito di interagire con l’utente alla view.  
(pro: non necessità di deep-cloning delle carte perchè le risorse non si metterebbero in pausa)

2)Quando il gioco deve interrompersi per interfacciarsi con l’utente viene chiamato il metodo di notifica piu adatto,tramite la view.

In quale modo?

come si comunica alla view questa richiesta?  
  
come fa il controller a sapere che deve aspettarsi una determinata azione?

Richiede deepcloning per evitare deadlock!?