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????)))).

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

\*Domanda che non riesco a leggere\*

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.  
In tal modo riesco a non creare interferenze tra le carte (?) /non capisco i crittogrammi! Ahahahah

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?  
//ultime 3 righe mancanti