

Backend

Anno Accademico 2010-2011

Federico Viscomi

6 luglio 2011

Indice

1	Introduzione	1
2	Struttura del backend	1
3	Iterazioni nel provesso di sviluppo	1
4	Test del backend	1

1 Introduzione

Questo documento descrive:

- La struttura composita di una certa parte di Cupido.
- Le varie iterazioni del processo di sviluppo che ha portato all'implementazione del backend.
- Come e' stato testato il backend.

2 Struttura del backend

La figura 1 descrive la struttura composita di una certa porzione di Cupido. In particolare la componente Table(indicata stm in figura) e' composta da tre componenti: SingleTableManager, SingleTableManagerConsumer ed SingleTableManagerQueue

3 Iterazioni nel provesso di sviluppo

Le iterazioni che hanno portato all'implementazione attuale della parte backend del progetto Cupido seguono:

gtm

13- added/updated/checked comments and checked code of the whole project 11- added a command interpreter UI for player. suitable also for automated test 12- completely changed communication between stm, local bot and player ui. 10- database manager 9- completely changed bot implementation. 8- modified bot implementation 7- first attemp to implement a bot. use RMI on localhost 6- stm, local chat, game logic 5- global chat 4- ui to ltm and gtm 3- tested ltm and gtm 2- ltm 1-

NonRemoteBot: pass the cards when activated after the game start, but before passing cards.
ViewerStateManagerImpl: fix a bug that occurred when a viewer entered after the game start, but
bebackend : major changes. Now all tests pass. Some exceptions have been added to TableInterface, so
ActionQueue: fix a concurrency bug. RemoteBot: queue commands received from the UI, and execute them later if they can't be executed *rNonRemoteBotInterface : no longer extend ServletNotificationsInterface; add*
NonRemoteBot: enqueue all incoming messages in an action queue and process them sequentially.
ViewersSwarm: all notifications to servlets are now enqueued in an action queue. STM: Use an action queue to avoid deadlocks. Revert modified controller and stm cupidBackendImpl: add some tests. cupidGWT: remove the RandomCardGenerator class.

4 Test del backend

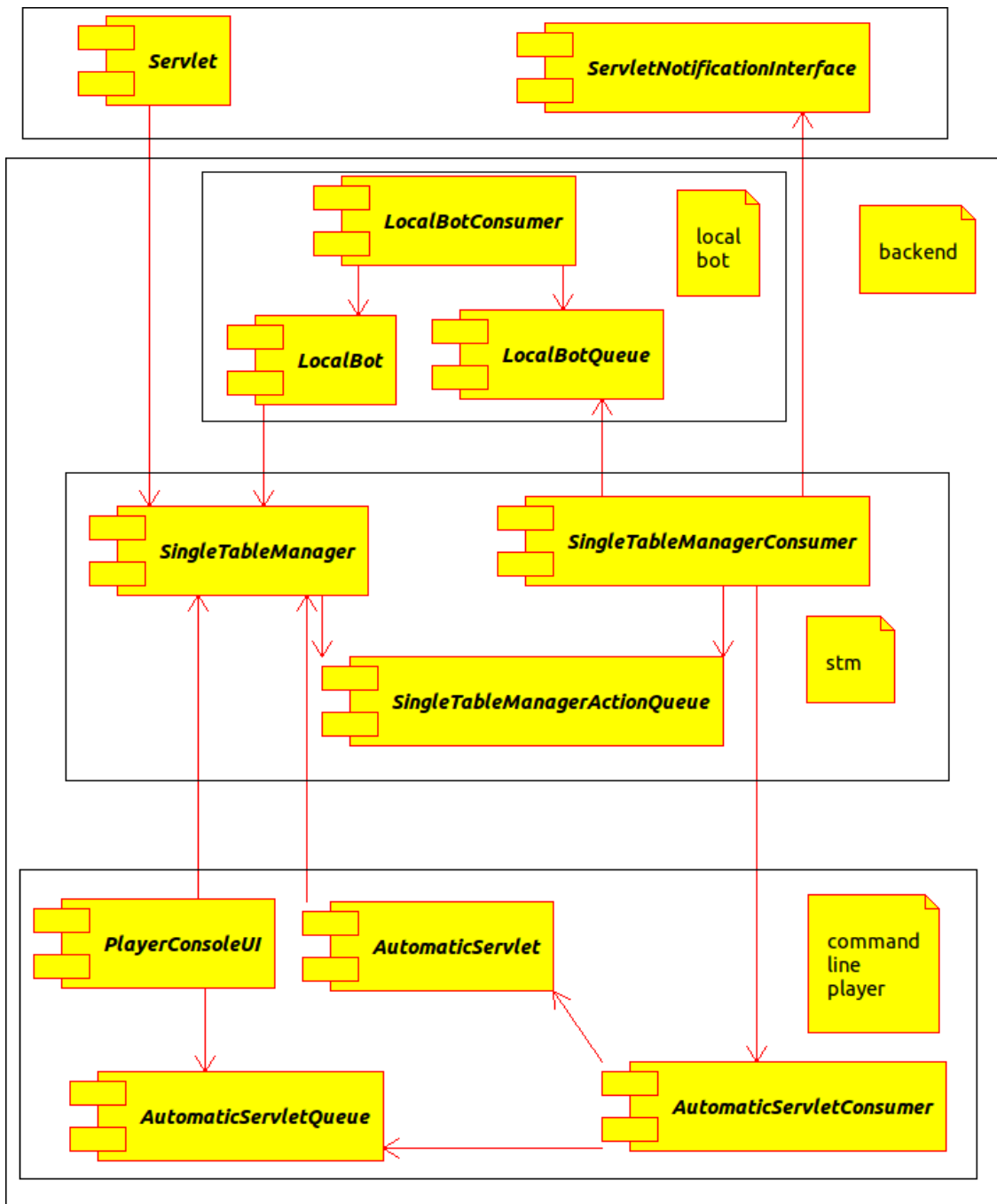


Figura 1: struttura composta di una parte di cupido