

Il nostro progetto avrà una struttura Model-View-Controller (con VirtualView a lato server)

Abbiamo scelto di implementare 2 funzionalità avanzate:

- 1) Multiple istanze di partita nello stesso server
- 2) Chat

Il modello è interamente modellato dalla classe GameModel, che contiene riferimenti a tutti gli elementi del gioco, direttamente o indirettamente (attraverso i Player).

Il GameModel però ha uno scopo puramente rappresentativo, e contiene solo pochi metodi utili.

Infatti, il controller si interfacerà soltanto alla classe GameController, che contiene tutti i metodi utili allo svolgimento del gioco, tutti i metodi di questa classe si attengono alla logica del gioco, questo approccio aiuta a non cascare accidentalmente in uno stato incoerente della partita.

Per il resto credo che L'UML sia autoesplicativo, ma rimango comunque disponibile per chiarimenti via Email.