

METODI

•) INIZIALIZZA - PARTITA

- 1 - CREA ID PARTITA N
- 2 - SALVA ORARIO, DATA DI TURNO, TURNO = 1
- 3 - CREA TABELLA N - TAVOLA -
- 4 - CREA TABELLA N - PILA RANDOMIZZANDO LE TESSERE

NOTA: N-MANI È VUOTO SOLO SE TOCCA ALLA MANA, E QUINDI VUOTE LE PROSSIME 3 TESSERE IN N-PILA

•) LEGGI - PARTITA (ID PARTITA, RUOLO)

- 1 - LEGGE LE TABELLE DELLA PARTITA
- 2 - FORMATA PUNTO DI VISTA.
(TESSERE VISIBILI E NASCOSTE, MANO, ...)
- 3 - EVENTI CLICK (JAVASCRIPT!!!)

•) MANA - SCEGLIE - TESSERA

- 1 - (SCEGLIE TESSERA DALLA PILA)
- 2 - METTE TESSERA IN N-MANI (MANA)
- 3 - METTE ALTRE 2 TESSERE IN N-MANI (TOP)
- 4 - CAMBIA GIOCATORE - TURNO.

•) TOP - SCEGLIE - TESSERA E POSIZIONE E PEDINA DA MUOVERE

- 0 - CONTROLLO
- 1 - CAMBIA ALTEZZA (POSIZIONE)
- 2 - CAMBIA POSIZIONE PEDINA (2 UPDATE)
- 3 - CAMBIA GIOCATORE - TURNO
- 4 - AGGIORNA N-PILA AGGIUNGERE LO SCARO

•) MANA - SCEGLIE - POSIZIONE E PEDINA DA MUOVERE

- 0 - CONTROLLO
- 1 - CAMBIA ALTEZZA
- 2 - CAMBIA POSIZIONE PEDINE
- 3 - SVUOTA - N-MANI
- 4 - RIMUOVE 3 TESSERE DA N-PILA
- 5 - CAMBIA GIOCATORE - TURNO
- 6 - TURNO ++

2? PHP

ECHO "CDIVS --- CDIVS";

?>

