

Communication Protocol

Francesco Re, Ruben Scopacasa, Riccardo Zappa
Gruppo GC13

3 maggio 2022

1 Richieste

Tutte le richieste da client a server sono modellizzate come **Request**. Tra queste ci sono le richieste generali come ad esempio `RegisterNicknameRequest`, `ListGamesRequest` ecc... mentre invece tutte le richieste relative al gioco estendono la classe `GameRequest`.

2 Risposte

Tutte le risposte che il server invia al client invece estendono la classe astratta **Response**. Tra queste `AckResponse` (risposta positiva), `ErrorResponse` e `GameUpdateResponse`.

Ogni risposta, così come per le richieste, incapsula e trasporta tutte le informazioni necessarie per poter essere processata.

3 Esempio

La figura seguente riporta un esempio di comunicazione tra client e server. Il client si connette al server e come prima cosa deve necessariamente registrarsi con il proprio nickname. Una volta registrato può inviare le richieste **ListGamesRequest** e **JoinGameRequest** oppure **CreateGameRequest**.

Cominciata la partita, i giocatori faranno le loro mosse e il server invierà, ad ogni cambiamento, lo stato attuale del gioco con una `GameUpdateResponse`.

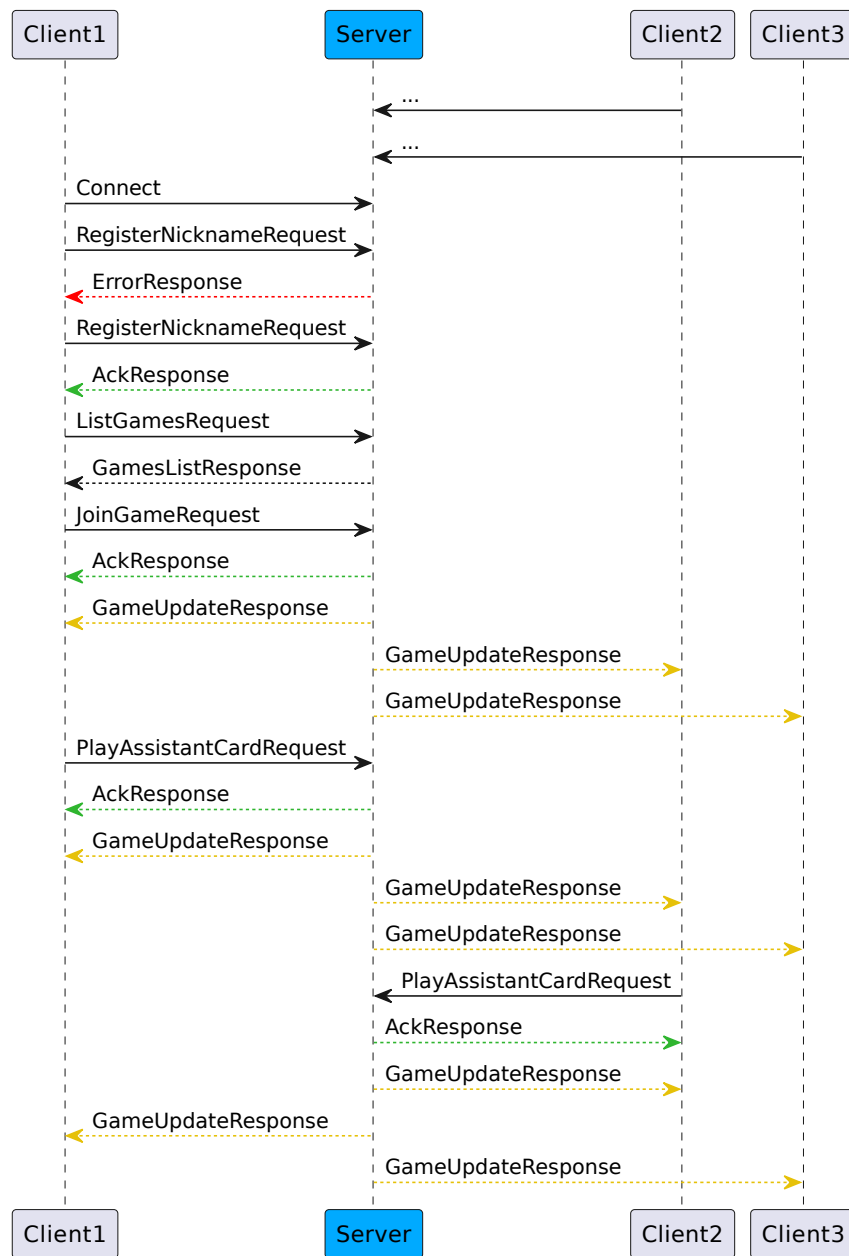


Figura 1: Esempio di comunicazione