

MESSAGGI CHE POSSONO ESSERE MANDATI AL SERVER:

- SCELTA DELLA WINDOW PATTERN CARD
"chooseCard numMatch namePlayer numCard"
- SCELTA DI GIOCARE NUOVAMENTE
"playAgain namePlayer"
- DISCONNESSIONE GIOCATORE
"disconnect numMatch namePlayer"

NOTA: se non si ha ancora il numMatch, non si manda nulla, il client verrà disconnesso attraverso il ping.

- SCELTA DI UN DADO
"move numMatch nomeGiocatore D;numDado,colore,x,y" //per il colore del dado, la prima lettera deve essere maiuscola
- SCELTA DI UNA POSIZIONE IN CUI PIAZZARE UN DADO
"move numMatch nomeGiocatore P;x,y"
- SCELTA DI UNA TOOLCARD
"move numMatch nomeGiocatore T;num"
- SCELTA DI PASSARE IL TURNO
"move numMatch nomeGiocatore pass"

MESSAGGI CHE DEVONO ESSERE INVIATI AL CLIENT:

Setup normale del gioco ovvero il giocatore che si collega non è in alcun match

SCHERMATA DI LOGIN

- 1) "Connected, welcome!" //serve per la CLI
- 2) "timer time" //timer della waitingRoom
- 3) "connectedPlayers player1 player2 player3 player4"

PASSO ALLA SCHERMATA WAITINGROOM

- 4) "timer time" //timer della schermata per scegliere la pattern card

PASSO ALLA SCHERMATA DI SCELTA DELLA PATTERNCARD

- 5) "match idMatch"
- 6) "choseWindow window1 R000,W101,Y302,...;window2 R000,W101,...;window3..."
//con window1,widow2,ecc si intende il numero della windowCard così nel messaggio comunicante la scelta del giocatore si può mandare il numero di tale patternCard
- 7) "timer time" //timer del match

PASSO ALLA SCHERMATA DI MATCH

- 8) "setup ..."
- 9) "connectedPlayers player1 player2 player3 player4"
- 10) "turn message"
- 11) "gamestate turnStateName"
- 12) "score player1 x,player2 y,player3 z,player4 t"

PASSO ALLA SCHERMATA DI SCORE

- //se il giocatore vuole giocare ancora
- 2) "connectedPlayers player1 player2 player3 player4"
 - 3) "timer time" //timer della waitingroom

PASSO ALLA SCHERMATA WAITINGROOM

...

Setup del gioco quando il giocatore si riconnette ad una partita in corso

SCHERMATA DI LOGIN

- 1) "Connected, welcome!" //serve per la CLI
- 2) "timer timer" //timer del match
- 3) "match idMatch;

Messaggi che devono essere inviati al client ma che non devono avere un ordine con cui arrivare (scatenati da alcuni eventi):

```
- "alert alertMessage"
- "connectedPlayers player1 player2 player3 player4" //nella waitingRoom ogni volta che si connette un giocatore
- "gamestate turnStateName" //nel match ogni volta che cambia lo stato del turno
- "setup ..." //nel match ogni volta che cambia il model
- "connectedPlayers player1 player2 player3 player4" //nel match ogni volta che qualcuno si disconnette
- "turn message" //all'inizio di ogni turno
- "timer time" //ogni volta che cambia il turno (un giocatore può passare il proprio turno quindi i client devono sapere quando resettare il timer)
```

STRUTTURA MESSAGGIO DI SETUP:

```
setup gamePlayers giocatore1,giocatore2,giocatore3,...;
draftpool B2,Y4,R2,P5,R5,P4,B5,G4,R3;
toolcards 9/costo/descrizione\5/costo/descrizione\8/costo/descrizione;
favors player1,6;
favors player2,4;
state player1,Attivo;
state player2,Inattivo;
publiccards 9/descrizione\10/descrizione\4/descrizione;
privatecard 14,colore;
roundtrack R400,Y301,B111,G32,P44;
restrictions Luca,R000,W101,W202,W003,W004,Y010,W511,W212,W013,W014,...;
restrictions Marco,R000,W101,W202,W003;
dices Luca,R500,G203,...; (questa può essere vuota, es: "dices Luca")
dices Marco R500,G203,...;
```