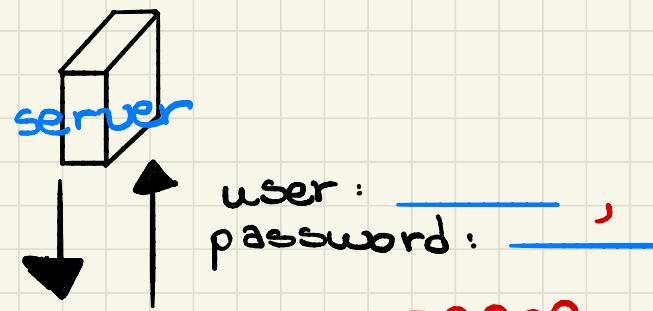


utente
che fa
log in:



login -
result:

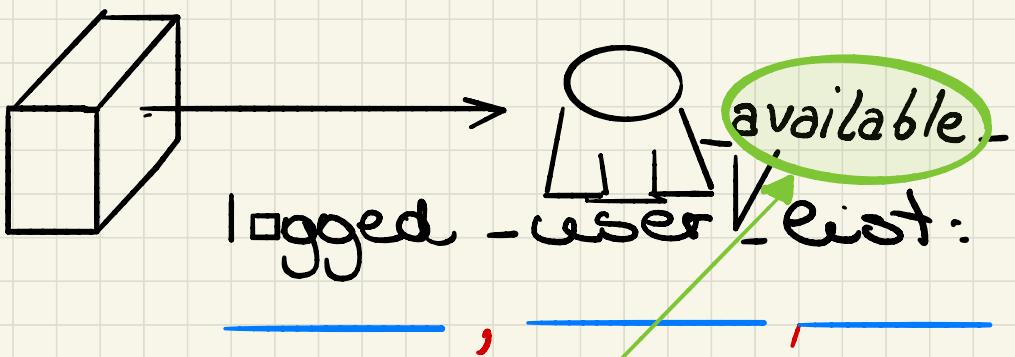
Possibilità:

- "OK" (0)
- "invalid user" (1)
- "wrong password" (2)

ERROR - MSG:
CODE: _____
DESCRIPTION: _____

Dopo il login il server invia
a chi' utente che esiste degli
utenti online:

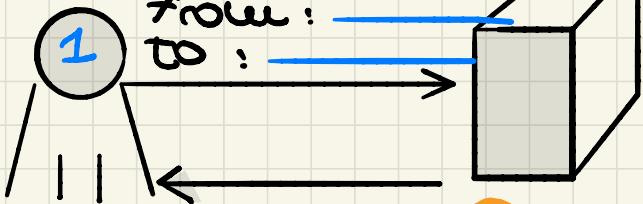
Server: If (login_result == "OK") {
 1- Sends login_result -
 to - user; available -
 in ✓
 questo modo
 vuol
 invitare
 all'utente
 se stesso
 2- Sends logged_user
 3- add_user - to -
 logged_user (user)



Assumendo che un utente non possa giocare con un utente che già sta giocando.

Inviando una sfida e risposte delle utenze:

① challenge-request
from: _____
to: _____



ACK
id-sfida

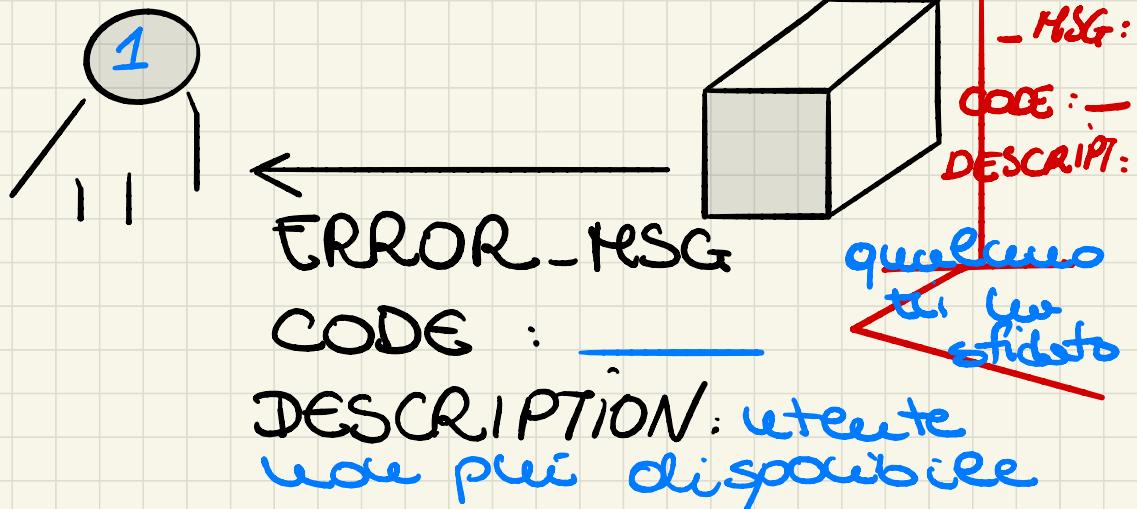
Appena il server riceve una request user 1 e 2 viene in stato pending

ma anche il mio stato

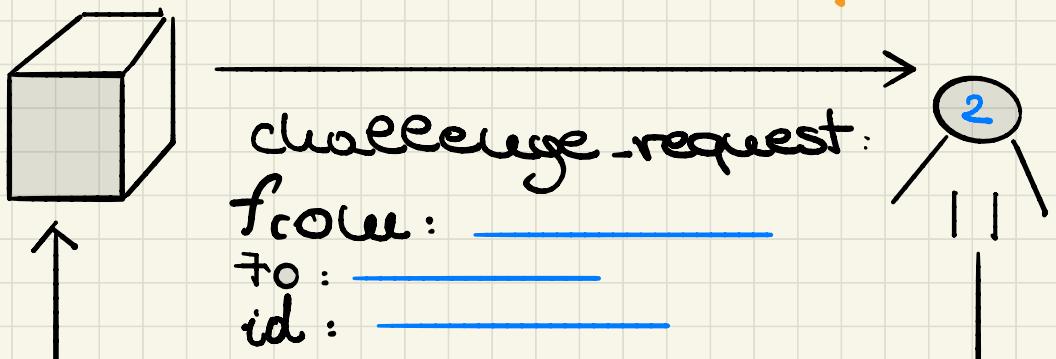
② controllo che l'avversario non lo già inviato una nuova partita o ha fatto logout

3a (l'avversario ha iniziato una nuova partita / ha fatto Logout)

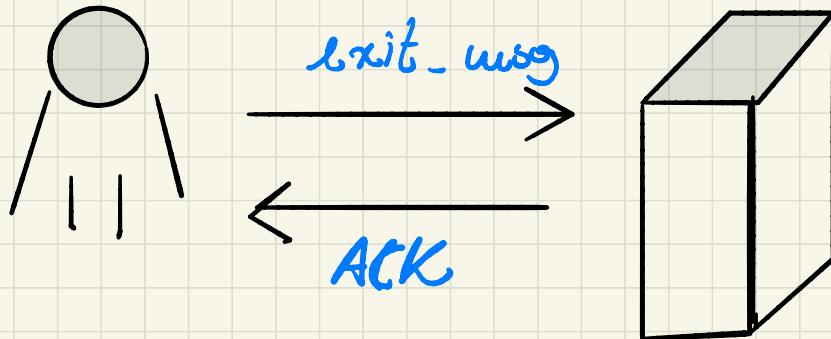
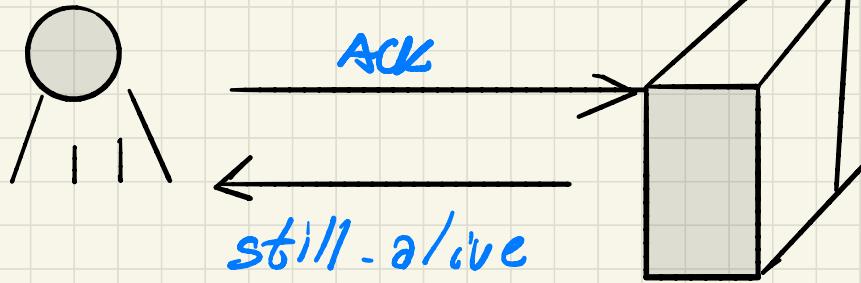
In questo caso secondo me
che oggi avete le possibilità
per un utente di richiedere
che liste aggiornate



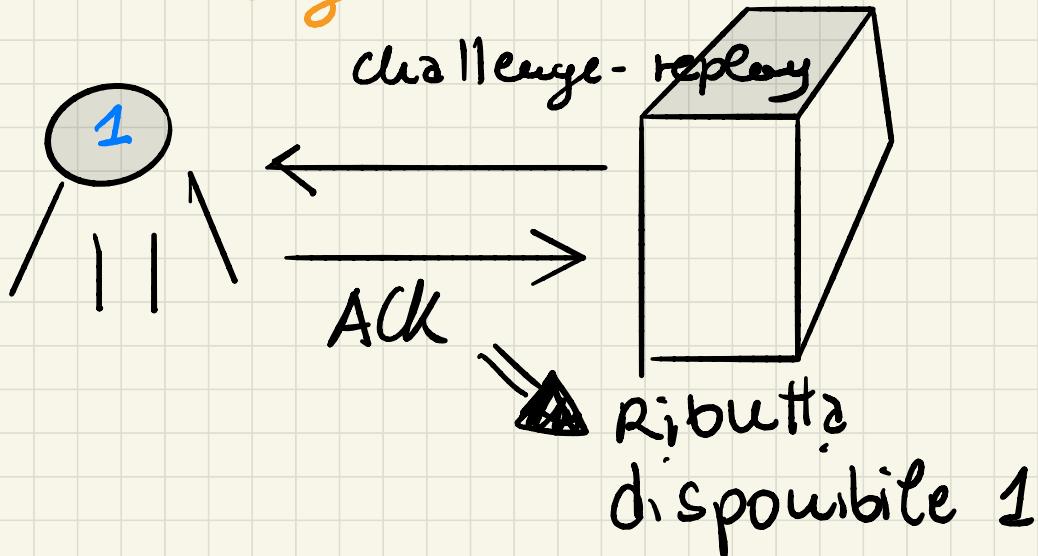
3b - L'utente e' disponibile



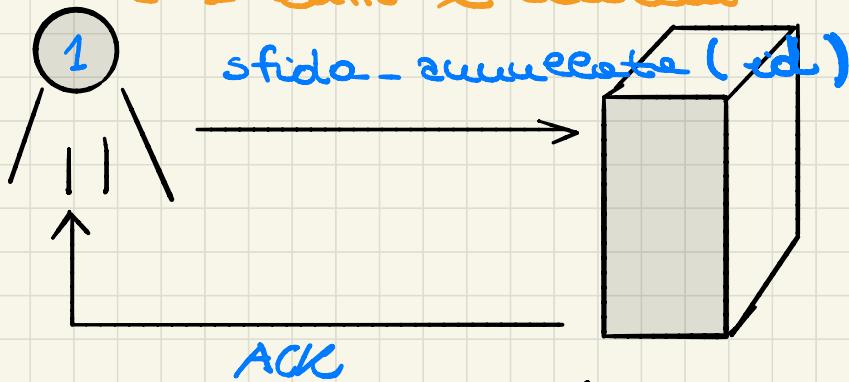
challenge - replay :
from : service
to : user
status : disponibile id : 1000



Lia - L'utente sfidato rifiuta la challenge



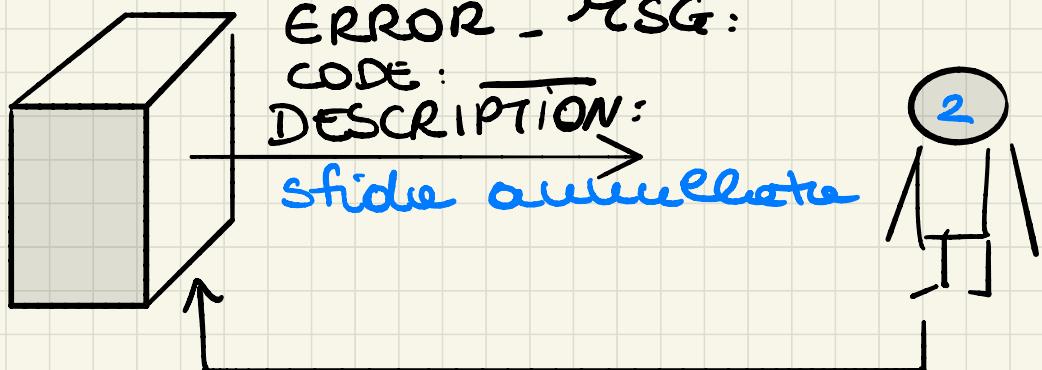
- Caso in cui utente 2 non risponde a 1 entro x secondi



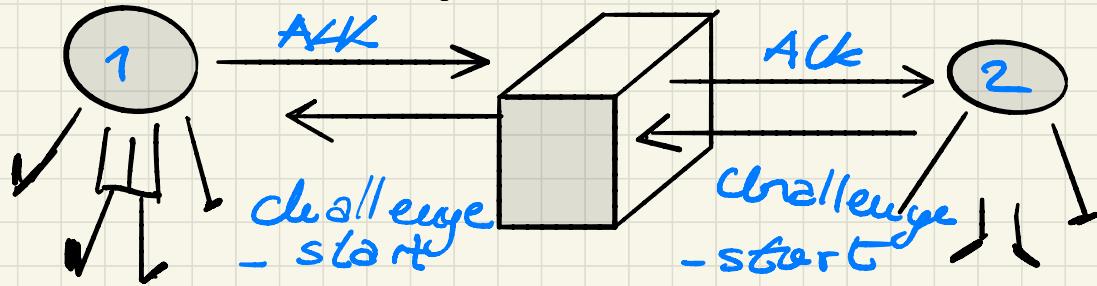
utente 1 di
nuovo online

Mise in rete e ogni challenge

FROM	TO	STATUS
USR 1	USR 2	ANNULLATA



Il server sorteggia e' attente dei due



terza fase delle partite o crash

