



Tabella delle Eccezioni	
Nome della classe	Breve spiegazione
ModelException	Eccezione madre per il package model
InvalidDrawCardException	Il giocatore tenta di pescare una carta ma il deck è vuoto
InvalidPlayCardException	Il giocatore tenta di posizionare una carta in una posizione non valida (posto già occupato/posto non collegato/posto ostruito)
RequirementsNotMetException	Il giocatore sta provando a requisire una carta per la quale non sono soddisfatti tutti i requisiti
InvalidCoordinatesException	Se le coordinate non danno come somma un multiplo di 2 (sono invalide nel gioco)
VariableAlreadySetException	Eccezione lanciata quando si chiama due volte un setter su una variabile che dovrebbe essere settata una sola volta fuori dal costruttore
InvalidCardCreationException	Eccezione lanciata dai metodi pubblici di CardFactory quando tentiamo di creare una carta non valida
InvalidPlayersNumberException	Eccezione lanciata quando il numero di giocatori non è compreso tra 2 e 4
GameStateException	Eccezione lanciata quando un metodo di Match viene chiamato in una fase di gioco in cui ciò non è consentito
InvalidChoiceException	Eccezione lanciata quando il Player cerca di settare un obiettivo diverso dai due possibili, o un card side che non appartiene alla cardstarter assegnata
InvalidPlayerException	Eccezione lanciata quando il Player passato come parametro in Match non è valido (per esempio quando non è uno dei players)
LobbyException	Eccezione generale per gestire situazioni impreviste riguardanti i PlayerLobby (o relative GameLister) al livello di controller. Alcuni esempi sono: <ul style="list-style-type: none"> <li>La partita non esiste o è già iniziata (Lobby.addPlayerToLobby o Lobby.removeFromLobby)</li> <li>Il giocatore è già presente nella partita (Lobby.addPlayerToLobby o Lobby.createGame)</li> <li>La partita non esiste o è già iniziata (Lobby.addPlayerToLobby o Lobby.startGame)</li> <li>La partita non è in corso (Lobby.endGame)</li> <li>Il giocatore non è associato a nessuna partita in corso (Lobby.reconnectPlayer)</li> <li>La partita non contiene il giocatore da rimuovere (Lobby.removePlayerFromLobby)</li> </ul>
ConnectionException	Lanciata quando si tenta di riconnettere un player che è già connesso o quando si tenta di disconnettere un player già disconnesso
PlayerHandException	Questa eccezione viene lanciata quando si tenta di aggiungere una carta alla mano di un giocatore che ha già tre carte (cioè la sua mano è già piena).