**Contratto CO1: createLobby**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | createLobby(string: ***choice***, partecipant: ***par1***) |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Pre-Partita. |
| **Pre-condizioni** | * Il partecipante ***par1*** ha effettuato il login al gioco. * **par1** è associato al Lobby Manager **lm** * A **par1** è associato il proprio catalogo **c** * una lista di lobby **lobbies** è associato a **lm** |
| **Post-condizioni** | * È stata creata una lobby ***l*** in ***lobbies*** * ***l*** è stata associata a **lm** * ***l.***typeè diventata ***choice*** * È stato creato un Host ***h****.* * ***par1*** è stato associato a ***h*** * ***h*** è stato associato a ***l*** * ***h*** è stato associato a ***lm*** * ***c*** è stato associato a ***l*** * ***l.***settings***.***expansionè diventata l’espansionedefault * **l**.settings.expansionSettings e’ stata aggiornata per includere tutte le impostazioni del espansione ***l***.settings.expansion * **l** è stata associata a un Match Manager **mm** |

**Contratto CO2: gameMode**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | gameMode(string: ***expansionName,*** lobby***:l***) |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Pre-Partita. |
| **Pre-condizioni** | * ***expansionName*** è presente nel catalogo **c** |
| **Post-condizioni** | * ***l***.settings.expansion è diventata ***expansionName*** * **l**.settings.expansionSettings e’ stata aggiornata per includere tutte le impostazioni del espansione ***l***.settings.expansion |

**Contratto CO3: changeSetting**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | changeSetting(string:**key**, string: **value,** lobby**:l**) |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Pre-Partita. |
| **Pre-condizioni** | * ***h*** è associato a ***l*** |
| **Post-condizioni** | * ***l***.settings.key è diventata **value** |

**Contratto CO4: Search Lobby**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | searchLobby() |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Pre-Partita. |
| **Pre-condizioni** | * ***par2*** è associato al guest ***g*** * ***g*** è associato con ***lm*** |
| **Post-condizioni** |  |

**Contratto CO5: Join Lobby**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | joinLobby(guest ***g***, lobby : **l**) |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Pre-Partita. |
| **Pre-condizioni** | * ***l.***guests.size è minore di 3 * il valore **l.**type contiene il valore “public” * **l** esiste al momento dell’attivazione della funzione * ***g*** è associato con ***lm*** |
| **Post-condizioni** | * ***g*** è stato associato ad **l** * **l.**guests.size è aumentato di 1 |

**Contratto CO6: startGame**

|  |  |
| --- | --- |
| **Operazione:** | startGame(lobby : **l**) |
| **Riferimenti:** | Casi d’uso: Pre-Partita. |
| **Pre-condizioni** | * **l.**guests.size è maggiore di zero * **l** è associata a un Match Manager **mm** |
| **Post-condizioni** | * È stato creato un'istanza di Faceless Game **fg** * **fg** è stato associato a **mm** * **fg**.settings è diventato **l**.settings * È stata creata un’ istanza di Player **p1**, **p2**, … per ogni host e guest * I Partecipant associati all’ host e ai guest della lobby ***l*** sono stati associati ai player **p1**, **p2...**  rispettivamente * **p1**, **p2**, … sono stati associati a **fg** |