Protocollo di rete

1. Il server viene attivato e si mette in attesa di un client
2. Il client viene attivato e si connette al server
3. Il client inserisce l’user name
4. Il server controlla che l’user name non sia già preso
5. Il server fa partire un altro thread per poter accettare un nuovo client
6. Il primo client entra nella fase di scelta della lobby
7. Il server manda al client un intero per indicare la presenza o meno di lobby
8. Il client in base al messaggio mandato dal server crea una lobby e nel caso ce ne siano altre può entrarvi
9. Il server associa ad ogni client una remoteView che,ricevuto un messaggio dal client aggiunge le informazioni sul client e passa il messaggio al model
10. Il client entra nella lobby e crea una ModelVIew e una ViewCLi, la viewCLi possiede un thread in ascolto per tutta la durata della partita ,che ogni vota che riceve un messaggio dal server lo passa alla ModelVIew che si comporta diversamente in base al tipo di oggetto
11. Il client si mette in attesa che il thread che legge dal server si chiuda e di conseguenza anche la partita. una volta avvenuto ciò il client chiede all’utente se vuole rigiocare,in caso affermativo si ritorna alla creazione della lobby

La remoteView gestisce le disconnessioni tramite un try catch sulla lettura dell’input in arrivo dal client. Se il client ha chiuso la connessione , la remote gestisce l’eccezione mandando a tutti gli altri client un messaggio di errore,che genera nella View la chiusura di tutti i thread e da quindi al client la possibilità di iniziare una nuova partita