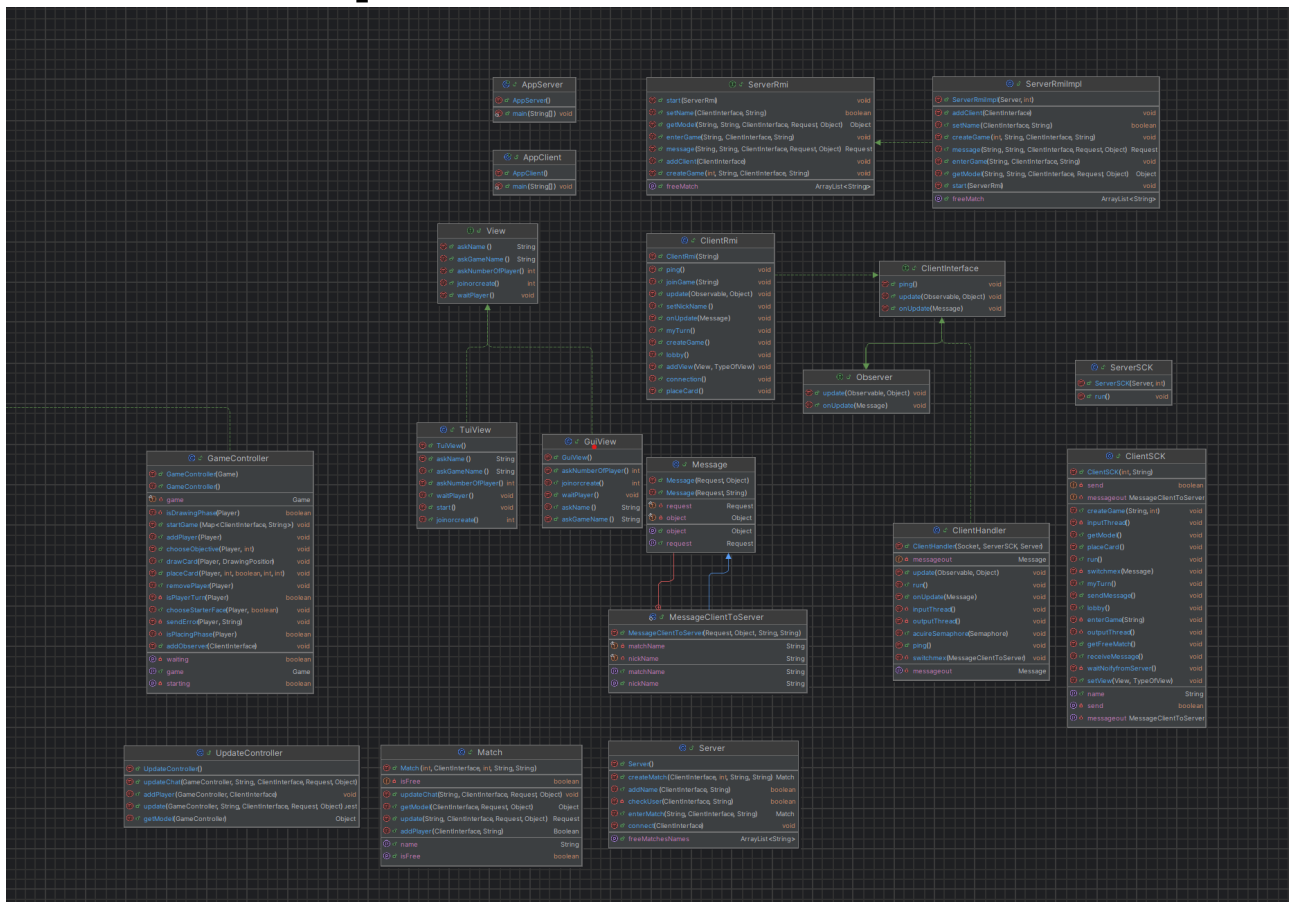


Componenti Rete - GC50



AppServer fa partire i ServerRMI e ServerSCK

ServerSCK resta in ascolto di un client che vuole connettersi. Una volta che arriva la richiesta di connessione si crea un thread per il client, ClientHandler.

La classe Server svolge la funzione di lobby, permette di inserire un username, creare un Match, o entrare in un mach già esistente.

Match funziona da interfaccia tra client e il controller di una partita, riceve un messaggio dal client e aggiorna il model attraverso update controller.

App client: permette di creare la view desiderata tui or gui, e di scegliere la connessione desiderata.

Client interface che è implementata da ClientRMI e ClientHandler estenda la classe Observer. Ovvero sarà notificata dei cambiamenti nel model, e manderà un mex di notifica al client.

Message è la classe che rappresenta il formato dei mex dal server al client.

MessageClientToServer rappresenta il formato dei mex dal client al Server.

