MyShelfie

Team RJ45

# Introduzione

l’elaborato del nostro gruppo, una riproduzione digitale del gioco da tavolo “MyShelfie”, è stato prodotto partendo da una prima fase di *progettazione*, fondamentale per capire come implementare correttamente la *comunicazione* nel progetto stesso.

(vedere se togliere o ampliare)

# Progettazione

Una volta terminato l’UML, abbiamo deciso di suddividere per funzionalità le varie componenti della soluzione software, così da evidenziare le classi più interattive ed eventuali punti critici (come la parte che gestisce la comunicazione). Per garantire la possibilità di gestire simultaneamente le partite multiple senza onerose revisioni del codice, né abbiamo tenuto conto sin dalle prime stesure dell’UML.

Inoltre, è stato scelto di implementare i seguenti design patterns:

* Factory, utilizzato per gli obiettivi comuni, in particolare una classe (CommonGoalFactory) che tramite apposito metodo restituisce due common goal (diversi), scelti tra 12 classi (una per obiettivo).
* Observer/Observable, implementato lato client per aggiornare la CLI/GUI quando necessario, ad esempio aggiornare il tabellone dopo la fine del turno di un giocatore.

(DA RIVEDERE)

# Comunicazione

Serializable

Come funziona

Gestione dei messaggi

Problematiche riscontrate

Risoluzione

Gestione safe disconnect

# Safe Disconnect

Se uno dei giocatori si disconnette durante il gioco

# Funzionalità aggiuntive

Contesto multipartita

gestione

implementazione

chat

gestione

implementazione