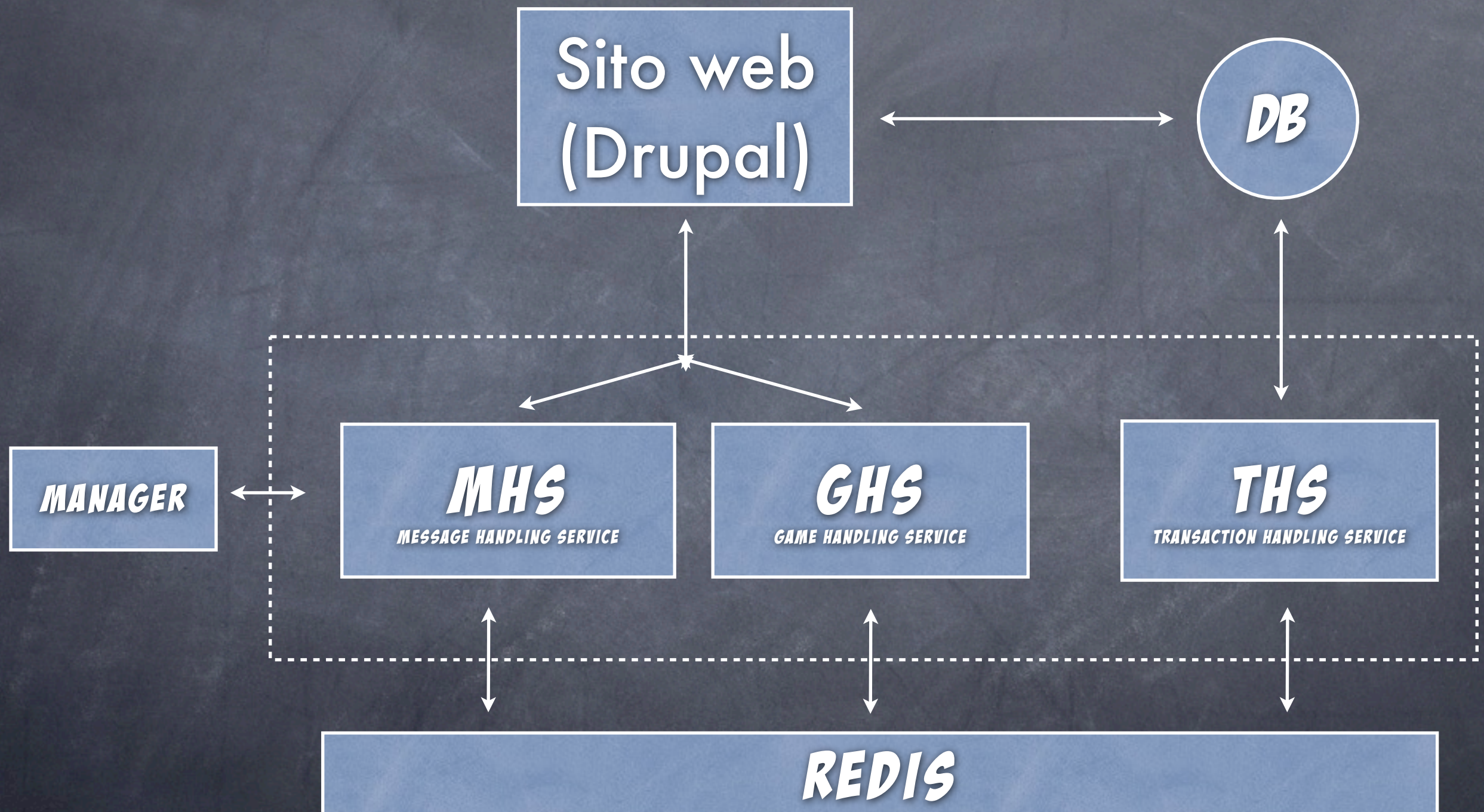


# COMPONENTI DEL SISTEMA ETS, OVERVIEW

1



# ***FASE INIZIALE, PRESENTAZIONE DEL GIOCO***



Titolo del gioco

Presentazione e  
regole del gioco

***PLAY THE GAME!***

L'utente potrà giocare solo  
se il suo profilo lo permette  
e se il gioco è attivo

# FASE DI JOIN

3

GHS comunica alla pagina di join lo status del match, fino al play

GHS comunica al manager la creazione di un match, il join dei giocatori, il drop di una partita, l'inizio di una partita o il leave di un giocatore

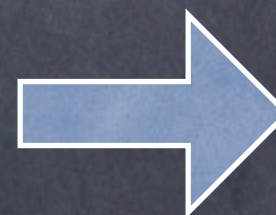
THS attende la creazione delle partite e registra i dati nel database



La pagina web di join comunica inizialmente la volontà di partecipare



Il manager può comunicare al GHS di far iniziare una partita



# FASE DI GIOCO

4

Il gioco parla al manager attraverso MHS



La pagina web del gioco



MHS gira tutti i messaggi del gioco verso il manager, in maniera trasparente



Il manager comunica con i giochi attraverso MHS (anche in broadcast)

THS attende la fine delle partite e registra i dati nel database

