

Nella soluzione proposta per l'esercizio su socket, il main della classe Giocatore lancia due thread che si comportano da giocatori. Questo modo di procedere semplifica il testing del programma, ma va ricordato che i vari giocatori potrebbero girare su machine diverse: in tal caso, il main deve lanciare un solo giocatore, che quindi non serve sia un thread.

Lo stesso discorso vale per la soluzione proposta per l'esercizio su RMI.