

Model::Main

note:

- **tolgo winner** da game che non serve a niente
- **In Turn** basta una lista ordinata (scelto l'ordine si forma la lista) e si salva in una variabile **currentPlayer** il giocatore corrente ad esempio,
- **Matches** matches va reso thread-safe -
- **black marker** in realtà potrebbe essere dedotto da Turn e quindi non essere attributo di player
- si potrebbero aggiungere metodi in **game** per valutare quante risorse sono disponibili (uno per ogni item)
- la classe **Coord** può essere tolta perché sostituita dalla classe **Point** che viene importata.

