



Dopo che l'utente ha avviato una partita il controller crea un oggetto MainDefinitivo che a sua volta inizializza un vettore di oggetti Battaglia

Una volta che l'utente ha selezionato il nodo da attaccare e quale software vuole usare viene richiamato il metodo del main "battleCheck()" che ritorna il tempo di attesa per concludere l'attacco. Una volta richiamato questo metodo, il Main richiama a sua volta il suo metodo "nodeCheck()" per verificare che il nodo sia effettivamente attaccabile (deve essere confinante con un nodo dell'utente). Se il nodo è attaccabile viene inizializzato un oggetto Battaglia (appartenente al vettore creato all'inizio) i cui dati saranno il nodo attaccante, il nodo difensore e i software utilizzati per attaccare.

Dopo aver eseguito battlecheck viene richiamato il metodo avviaBattaglia che fa partire il thread di avvio battaglia che avvia un timer al termine del quale viene calcolato l'esito della battaglia. A questo punto il Main richiama l'esito da Battaglia e lo restituisce al controller per farlo visualizzare all'utente