Test eseguiti

* Durante la fase di sviluppo della parte di Networking abbiamo testato la corretta connessione tra client e server tramite la console inserendo a mano il codice di accesso al gioco (ancora in una fase primordiale) per controllare l’avvenuta connessione tra client e server, la console mostrava il messaggio “connected” se la connessione fosse avvenuta con successo. Ripetendo questo processo 2-3 volte abbiamo testato con successo la connessione tra i vari client (circa 8 come prova) e il server.