

**TESTING:**

Eseguito il software da client differenti, in questo modo è stato possibile verificare lo spostamento dei vari oggetti, l'interazione tra gli oggetti, il comportamento del ciclo di gioco e le prestazioni.

Sono stati confrontati i dati ottenuti dalle console dei container e del browser con ciò che veniva visualizzato sul canvas e con una serie di valori attesi.

**OSSERVAZIONI:**

L'integrazione delle funzionalità con il codice preesistente lato server è stata velocizzata coordinando i membri del team che si sono occupati dei task coinvolti durante la fase di testing.

Il software risponde entro i tempi attesi essendo un gioco in tempo reale, risulta fluido a 30 fps.

**TO DO:**

Correggere interazione powerup-spaceship, al momento non sembra assegnare gli effetti del potenziamento.

Correggere spawn asteroidi invisibili.

Riavvio partita dopo il termine.

Recupero energia.

**Sviluppatore:** Andrea Cagnolati