

**TESTING:**

Creazione di un Timer che emette un echo in modo ripetitivo.

In seguito sostituita con chiamata alla funzione di update di Game e stampato alcune informazioni del gioco.

Aggiunto un modo per tenere conto del “tick” e provato a fermare il Timer dopo che fossero passati alcuni secondi controllando il numero di tick passati.

Creato poi il metodo mainloop da sostituire alla funzione anonima.

Testata la ricezione dei messaggi di input da parte del client e il loro effetto sulla classe Game.

**OSSERVAZIONI:**

Il sistema delle comunicazioni permette comunicazioni al momento non ancora definite

**Sviluppatore:** Marco Anghinetti