

Story Card		
Codice <u>AA_09_VisualizzazioneClient</u>	Priorità <u>4</u>	Tempo Stimato <u>1 giorni</u>
Descrizione		
Requisiti	Attività Svolta	
Implementazione delle funzioni e procedure per la rappresentazione grafica degli oggetti di gioco, vedi AA_06_ImplementazioneClassi. Utilizzo degli sprites per la rappresentazione.	Implementata la funzione drawAsset per il rendering degli oggetti di gioco, implementata la funzione drawCannon per disegnare sul canvas la linea di tiro del cannone del giocatore. Implementate le funzioni per la visualizzazione dell'HUD e la sezione comunicazioni. Implementata la funzione loadAssets che si occupa del cacheing delle immagini sul client.	
Note		
Prima di eseguire le funzioni è necessario chiamare loadAssets(). Il codice è commentato per la generazione di documentazione.		
Sviluppatore <u>Andrea Cagnolati</u>	Data Inizio <u>01/09/2025</u>	Tempo effettivo <u>1 giorni</u>