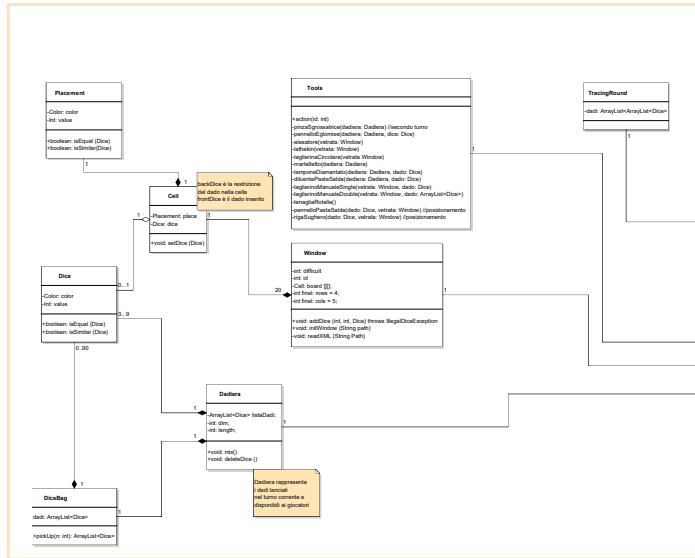
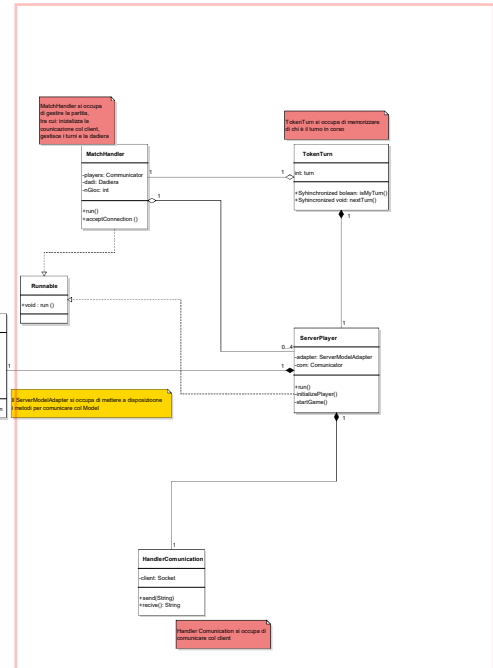


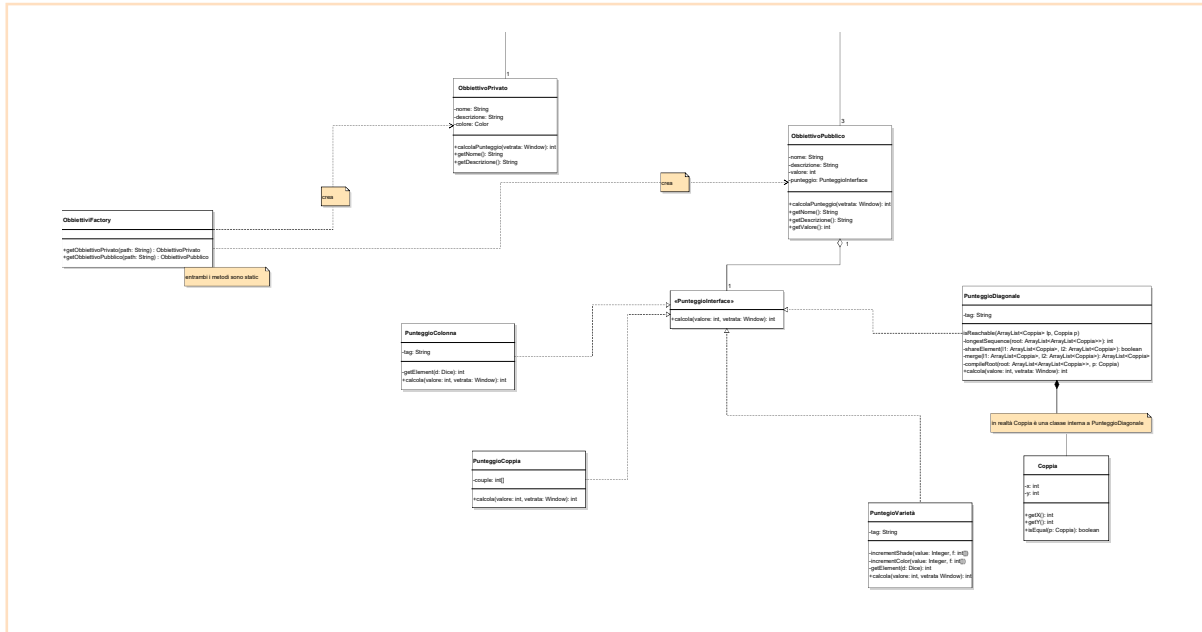
Obbiettivi  
(parte del model, staccato per leggibilità)



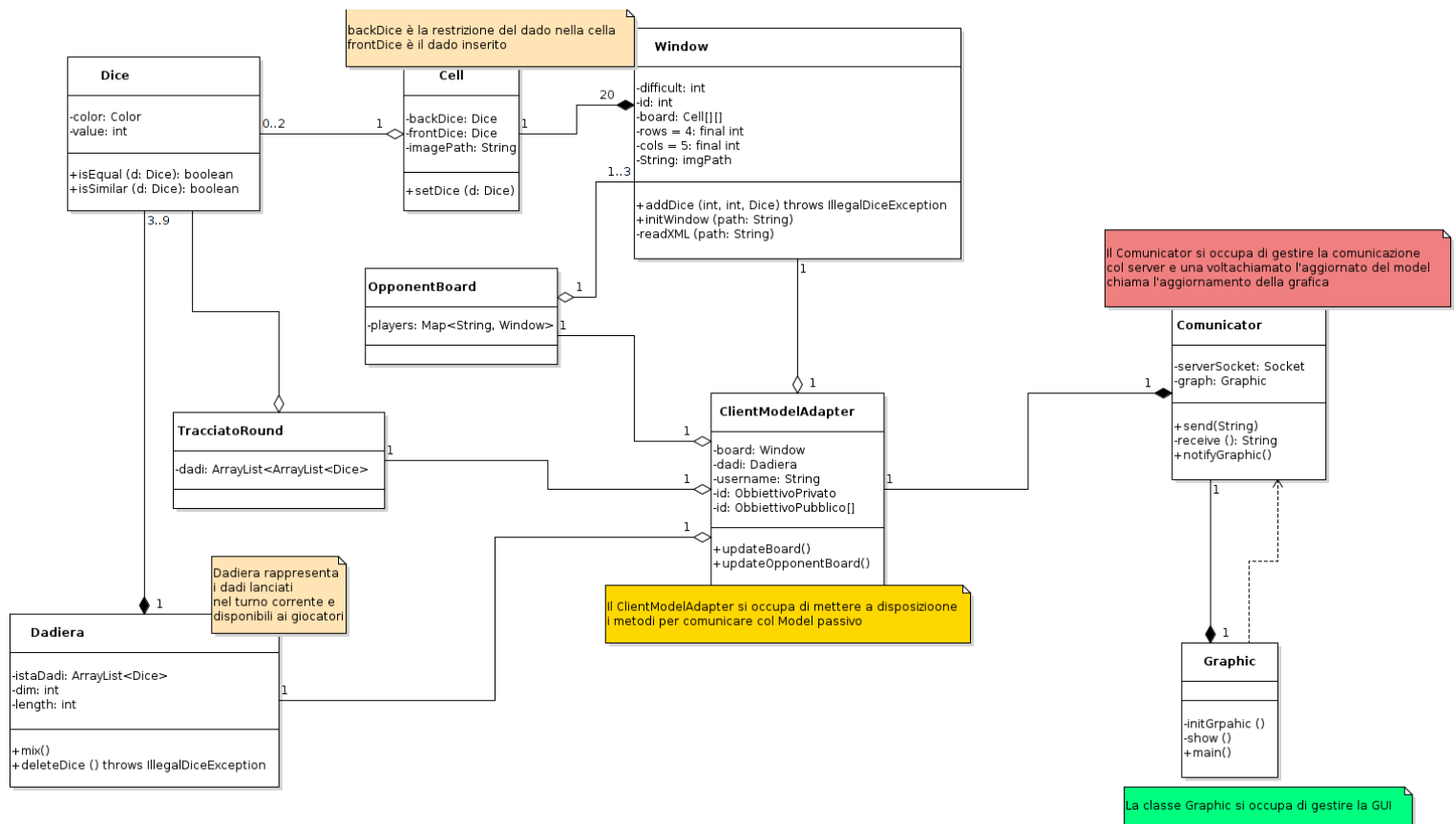
## Model



## Controller



L'uml obbiettivi fa parte del model



**Diagramma delle classi del Client.** Qui risiedono la grafica del programma, il controller lato client che si interfaccia con il server (tramite la rete) e la grafica, e una copia del model del giocatore, usata come riferimento per popolare la GUI (il model del client viene aggiornato sulla base delle informazioni provenienti dal server, non dal giocatore direttamente).