

Diagramma delle classi del Server. Qui risiedono il model vero e proprio (parte sinistra del diagramma) che contiene lo stato dei giocatori durante la partita e il controller lato server (parte destra del diagramma) deputato ad interfacciarsi col model e con i client attraverso la rete.

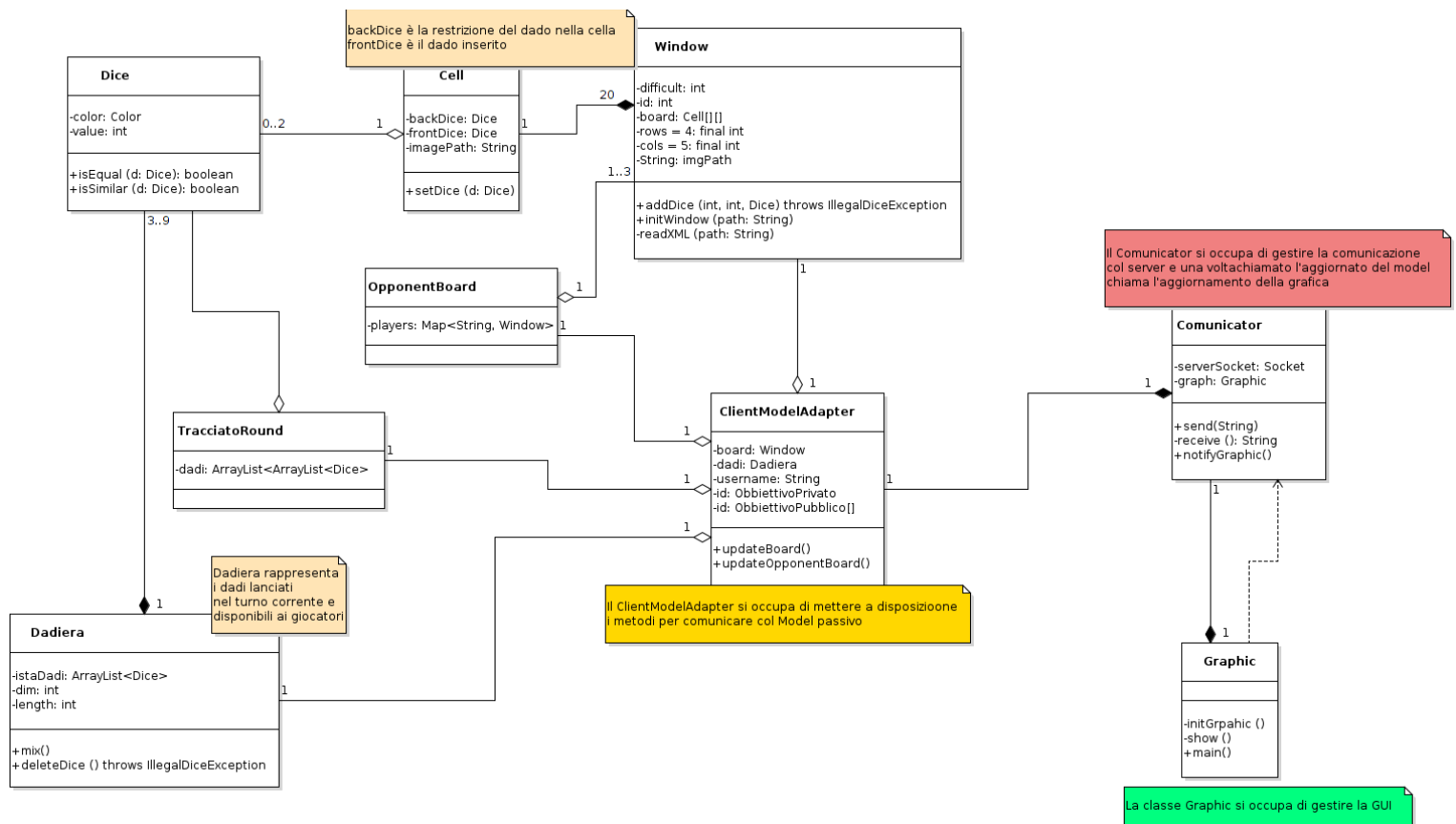


Diagramma delle classi del Client. Qui risiedono la grafica del programma, il controller lato client che si interfaccia con il server (tramite la rete) e la grafica, e una copia del model del giocatore, usata come riferimento per popolare la GUI (il model del client viene aggiornato sulla base delle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