1. Estensione algoritmo a tutti i casi di giocatori
2. Controlli sui dati di inupt, tutti quanti
3. Eliminazione output di debug
4. Stesura algoritmo per partita

Ho aggiornato tutti i vari commenti...togliendo quelli apposto, tenendo quelli da fare ancora e aggiungendo errori o "problemi" del codice ... Sono tutti in fondo alla Plancia e Main

Poi ho dato una sistemata alle frasi che appaiono in console per rendere più semplice e chiaro come mettere in input (cercando così di evitare anche alcuni problemi con immissioni strane), si potrebbero aggiungere dei cicli di controllo al massimo

Ho aggiunto dei cicli di controllo quando c'è l'immissione dei nomi per evitare duplicati e nomi vuoti

E nella classe cartaObiettivopersonale ti ho creato le matrici di tutti gli obiettivi personali, cercando di velocizzare il lavoro a te

Una cosa importante é che forse c'è un problema con le iniziali di colori ( due colori iniziano con la lettera B e credo che quando hai creato le tessere per la plancia non ti sei accorto di questa cosa)... A me é venuto in mente di fare diventare la B di bianco una W (come in inglese) e tenere la B di blu, e così ho fatto per gli obiettivi personali

* Implemetnare nel main il metodo per controllare quante tessere si possono prendere dalla plancia in base allo spazio nella libreria
* Fare nel main un numero random da 1 a 12 che ti dice quale matrice perosnale prendere