

Client
socket : Socket output : ObjectOutputStream input : ObjectInputStream
connect() : void ipRequest() : void portRequest() : void send(code : char) : void receive() : int close() : void isOpen() : boolean

Server
clientSocket : Socket server : serverSocket output : ObjectOutputStream input : ObjectInputStream
listen() : void createServer() : void receive() : char send(speed : int) : void close() : void isOpen() : boolean

Comandi
forward() : void acceleration() : void left() : void backward() : void right() : void brake() : void decelleration() : void stop() : void

Controller
code : char
keyTyped(e : KeyEvent) : void keyPressed(e : KeyEvent) : void keyReleased(e : KeyEvent) : void