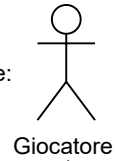
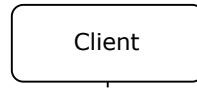


ogni giocatore ha il suo ThreadClient,
creato dal server

nel gioco ci sono 2 giocatori, per ogni giocatore:



Giocatore



Client



ThreadClient



Server

