**Spécification du mode de jeu :**

1. Tower defense en multi-joueurs **1 contre 1 dans un premier temps**.
2. Chaque joueur gagne un **revenu** périodique
3. Chaque joueur doit envoyer des créatures à l’autre joueur ce qui lui coute de l’argent et augmente son revenu
4. Les créatures pouvant être envoyées auront une résistance proportionnelle à leur coût
5. La partie se termine lorsqu’un certains nombre de créature sont passées à travers les défenses d’un joueur. Celui-ci est le perdant.

**Spécifications connexion**

1. Lorsqu’un joueur crée une partie, il s’inscrit sur le serveur central dédié
2. Lorsqu’un joueur désir rejoindre une partie, il peut, soit chercher une partie sur le serveur central, soit entrer directement l’IP du serveur de jeu

**Spécification de la sauvegarde des scores**

1. Un administrateur peut ajouter des comptes utilisateurs au serveur central
2. A la fin d’une partie, le joueur peut se connecter au serveur central pour sauver son score