Protocole de la communication client-serveur

# Connexion du client

Client envoie InfoClient

Serveur envoie "OK"

Serveur envoie InfoPlayer

# Paramétrage de la partie

(Serveur envoie InfoGame)

Serveur envoie StateMap

Client envoie "Ready"

Serveur envoie "Start" (simultanément à tous les joueurs)

# En cours de partie

Client envoie Command

Serveur envoie StateMap

# Évènement de la partie

Serveur envoie InfoPlayer(numéro, état)

# Fin de la partie

Serveur envoie "Victory" au joueur gagnant

Serveur envoie "Defeat" au joueur perdant

Serveur envoie Scoreboard (à tous les joueurs)

# Classes

## InfoClient

String ipAdresse

int numPort

int id

## Confimation

? Sinon, simplement "OK"

## InfoGame

Nécessaire ?

## InfoPlayer

int id

String name

String color

int nbLives

int nbHealthPoints

## StateMap

Map map

InfoPlayer player1

InfoPlayer player2

## Command

String cmd

## Scoreboard

int nbKillPlayer1

int nbDeathPlayer1

int nbKillPlayer2

int nbDeathPlayer2