Protocole de la communication  
client-serveur

# Connexion du client

* Le client envoie « InfoClient » qui fait office de demande de connexion au serveur.
* Le serveur envoie le message « "OK" » s’il accepte la connexion du client ou « "Refused" » s’il n’accepte pas la connexion du client.
* Si le serveur a accepté le client, il envoie « InfoPlayer » au client.

# Paramétrage de la partie

Serveur envoie « Map »

Serveur envoie « StateMap »

Client envoie « "Ready" »

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

# En cours de partie

* Le client envoie le message « Command » contenant la commande entrée par l’utilisateur.
* Le serveur envoie « StateMap » contenant le nouvel état de la map.

# 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

## Map

Map map

## StateMap

InfoPlayer player1

InfoPlayer player2

ListOfBonus

ListOfBullets

## Command

String cmd

## Scoreboard

int nbKillPlayer1

int nbDeathPlayer1

int nbKillPlayer2

int nbDeathPlayer2