

# Communiquer et jouer en réseau

Aurèle Barrière & Rémi Hutin

5 avril 2016

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Retransmission des matchs en directs</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Poste mono-client</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Compétition équitable</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Bonus</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Protocole</b>	<b>2</b>

# 1 Retransmission des matchs en directs

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

2.6

# 2 Poste mono-client

2.7

2.8

2.9

2.10

2.11

# 3 Compétition équitable

2.12

2.13

# 4 Bonus

# 5 Protocole