Etapas do jogo detetive

# Pré jogo

Para poder jogar, o jogador deverá primeiro acessar a sala de espera. Para acessar a sala de espera, o jogador deverá informar seu endereço de email e seu apelido. Uma vez na sala de espera, o jogador poderá clicar em dois botões: entrar como jogador e entrar como espectador.

Para entrar como jogador, será necessário haver menos de oito jogadores e na sala, e a partida não poderá ter sido iniciada.

Ao entrar na sala de jogo, o jogador deverá escolher um personagem dentre os disponíveis para jogar.

Para entrar como espectador, bastará somente que a partida não esteja sendo finalizada. Entretanto o espectador não poderá jogar, nem se comunicar no chat.

# Início do jogo

Para iniciar a partida, será necessário haver pelo menos três jogadores, e serão permitidos no máximo oito jogadores na sala do jogo.

Quando o botão de iniciar jogo for clicado (qualquer um dos jogadores poderá iniciar o jogo), os jogadores terão 120 segundos para confirmar se querem iniciar o jogo ou não. Se pelo menos metade dos jogadores +1 confirmar, o jogo se inicia. Se os 120s se passarem sem a confirmação do jogador, o sistema entenderá como confirmação automática.

Uma vez que o jogo se inicie, o sistema escolherá randomicamente a ordem de jogada dos jogadores, escolherá as 3 cartas do detetive (cartas necessárias para a vitória), e distribuirá 2 cartas aleatoriamente para cada um dos jogadores; essas cartas serão automaticamente riscadas da sua lista de possibilidades.

# Iteração do jogo

Rodadas: o jogo será divido em jogadas, sendo que todos os jogadores deverão jogar em cada rodada.

Jogadas: durante o seu turno, o jogador terá 90 segundos para realizar uma ação, se não realizar, perderá a vez, o próximo jogador ganhará a vez.

Ação: o jogador terá três possibilidades de ação:

* Movimento: o jogador rola os dados e anda pelo tabuleiro, de acordo com o valor obtido nos dados e respeitando o as dimensões do tabuleiro (não pode atravessar uma parede, por exemplo).
* Palpite: o jogador poderá realizar um palpite, escolhendo uma combinação de local, arma e suspeito, mas somente poderá realizar o palpite se seu personagem estiver dentro do local escolhido para o palpite. Se o próximo jogador a jogar possuir alguma das cartas mencionadas no palpite, essas cartas serão reveladas ao jogador que fez o palpite e as cartas reveladas serão riscadas de sua lista de possibilidades
* Acusação: se o jogador a fazer a acusação não acertar as três cartas do detetive, ele perderá automaticamente o jogo e entrará no modo espectador. Se o jogador acertar as três cartas da acusação, vencerá o jogo

# Finalização do jogo

Assim que o jogo se encerrar, os jogadores e os espectadores poderão clicar no botão de deixar a sala, para voltar para o lobby, ou serão automaticamente movidos para o lobby após 60 segundos