**Server.py:**  
-> client.py: JSON med spillere

Opprette spiller object når noen connecter

players {

[Name:  
Score:  
Position: [ (x,y), (x,y) ] (length of array is size of snake) ],  
[ osv… ]

}

-> cliient.py: JSON med fruit kordinater

Fruits {

[Position: (x,y)

}

-> client.py: sender melding når alle spillere er døde

-> client.py: sender WIDTH og HEIGHT

Highscore:  
Oppdaterer score når et spill blir avsluttet hvis noen har større score

**Client.py:**

-> server.py: what fruits have been taken

-> server.py: JSON med en player  
Samme som over bare med oppdatert informasjon

BOT: senere

**Interface.py:**  
Loade inn JSON fil med highscores

* The game tells me which keys to use so that I do not have to refer to the documentation.
* Fikse bot
* Navn input trengs (server formaterer riktig)
* Død skjerm
* Teller ned til start (eller no)
* Frukt funker ikke riktig?
* Kommenterer til engelsk