Die **„KommunikationClient“** Komponente beinhaltet alle Klassen und Methoden, die benötigt werden, um Daten des Clients entgegen zu nehmen und an den Server weiterzureichen. Genauso nimmt sie die Daten vom Server entgegen und gibt diese weiter an den Client. Dies wird durch ihre Schnittstelle „**IClientkommunikation“** zur Komponente **„GUIClient“** und RMI mit **„KommunikationServer“** ermöglicht.

Die **„KommunikationServer“** Komponente beinhaltet alle Klassen und Methoden, die benötigt werden, um Daten von der Komponente Spiellogik sowie der Komponente „**Spieldaten“** entgegenzunehmen und an den Client weiter zu reichen. Genauso nimmt sie die Daten vom Client entgegen und reicht diese an den Server, zur weiteren Verarbeitung. Dies wird durch ihre Schnittstelle „**ISpiellogik“** zur Komponente **„Spiellogik“**,bzw. ihre Schnittstelle „**IAnzeigedaten“** zur Komponente **„Spieldaten“** und RMI mit **„KommunikationClient“** ermöglicht. Des Weiteren dient die Schnittstelle **„IKommunikationServerCallback“** dazu, Daten von der Komponente **„Spieldaten“** entgegenzunehmen und zum Client weiterzugeben. Insgesamt betrachtet ist die Aufgabe der beiden Komponenten **„KommunikationClient“** und **„KommunikationServer“,** die Sicherstellung und der Erhalt der Kommunikationsfähigkeit zwischen der Server- und der Clientseite.