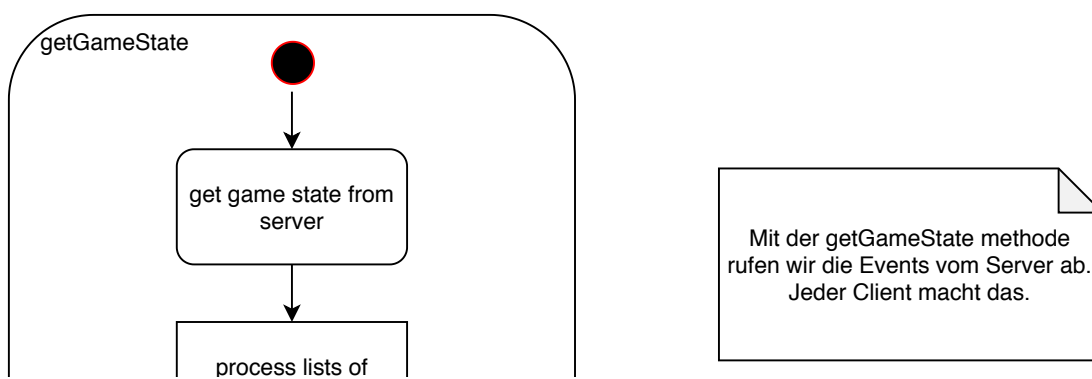
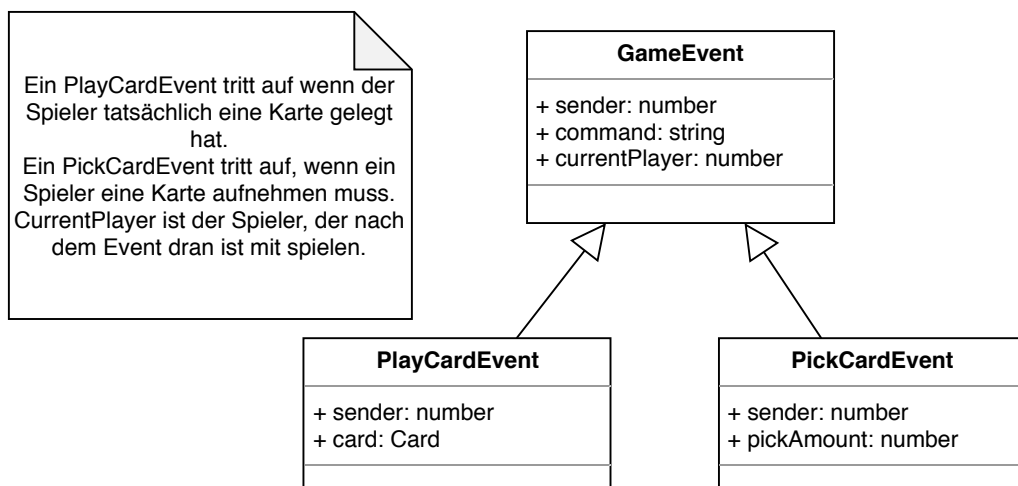
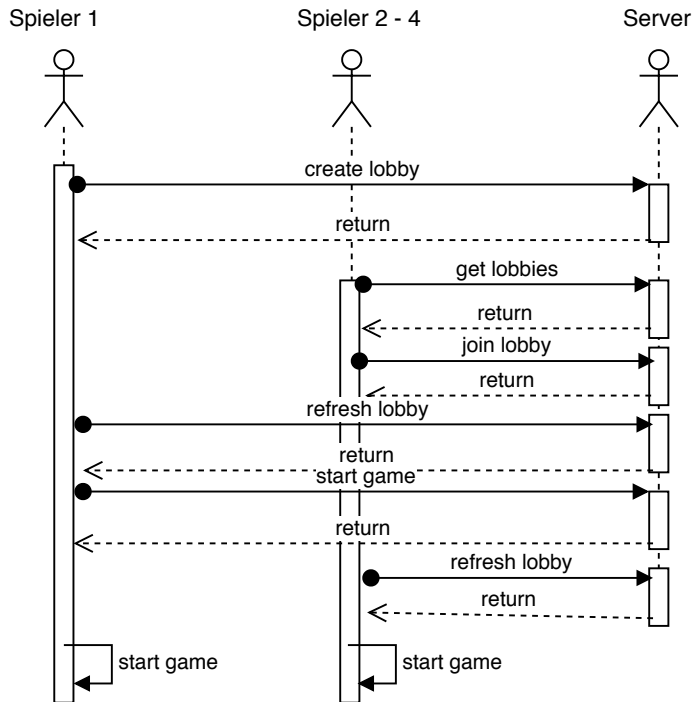
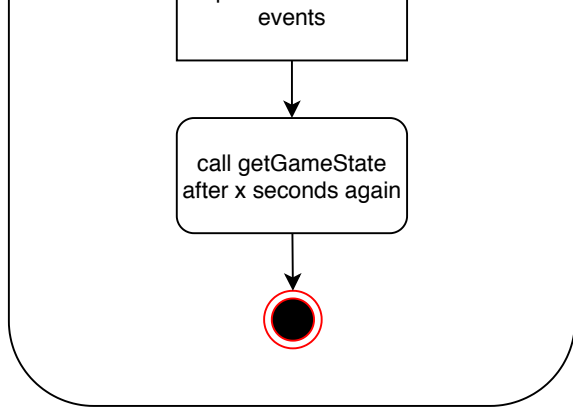


Alle Aktionen werden auf dem Server ausgeführt. Wenn die Aktion erfolgreich ausgeführt wird, dann werden die Events für die anderen Spieler erzeugt. Die Spieler holen sich die neusten Events alle X Sekunden um ihr Spiel zu aktualisieren. Jeder Client führt dann die Events lokal aus.

Die Lobbies sind für den Mehrspieler Modus. Ein Spieler kann eine neue Lobby erzeugen zu denen sich andere Verbinden können. Andere Spieler können die verfügbaren Lobbies abrufen und sich connecten. Der Spielstart muss noch irgendwie synchronisiert werden...??





Etwas kompliziert, aber irgendwie müssen wir das spiel zum start bei allen Spielern synchronisieren.  
Alle Spieler aktualisieren die Lobby alle X Sekunden. Wenn der Lobby Ersteller das Spiel startet, bekommen alle beim nächsten Lobby refresh die Info, dass das Spiel beginnt,