Server, layar, user

Server deploy -> layar create room (langsung unik pakai timestamp) ntar di print angka uniknya {var d = new Date();} unik, layar\_unik socket menuju iniconnect -> client masukan nama -> user masukan nomor room terus ada tombol join untuk mengarahkan unik, layar\_unik, socket menuju iniconnect -> tersimpan di array client [room] [namauser].

Layar diskonek:

- Remove game

- Pemain langsung diarahkan keluar menuju input channel

Player diskonek:

- game tetap berlanjut

- Pemain kehilangan socket tapi username tetap

Belom masuk channel

- delete user