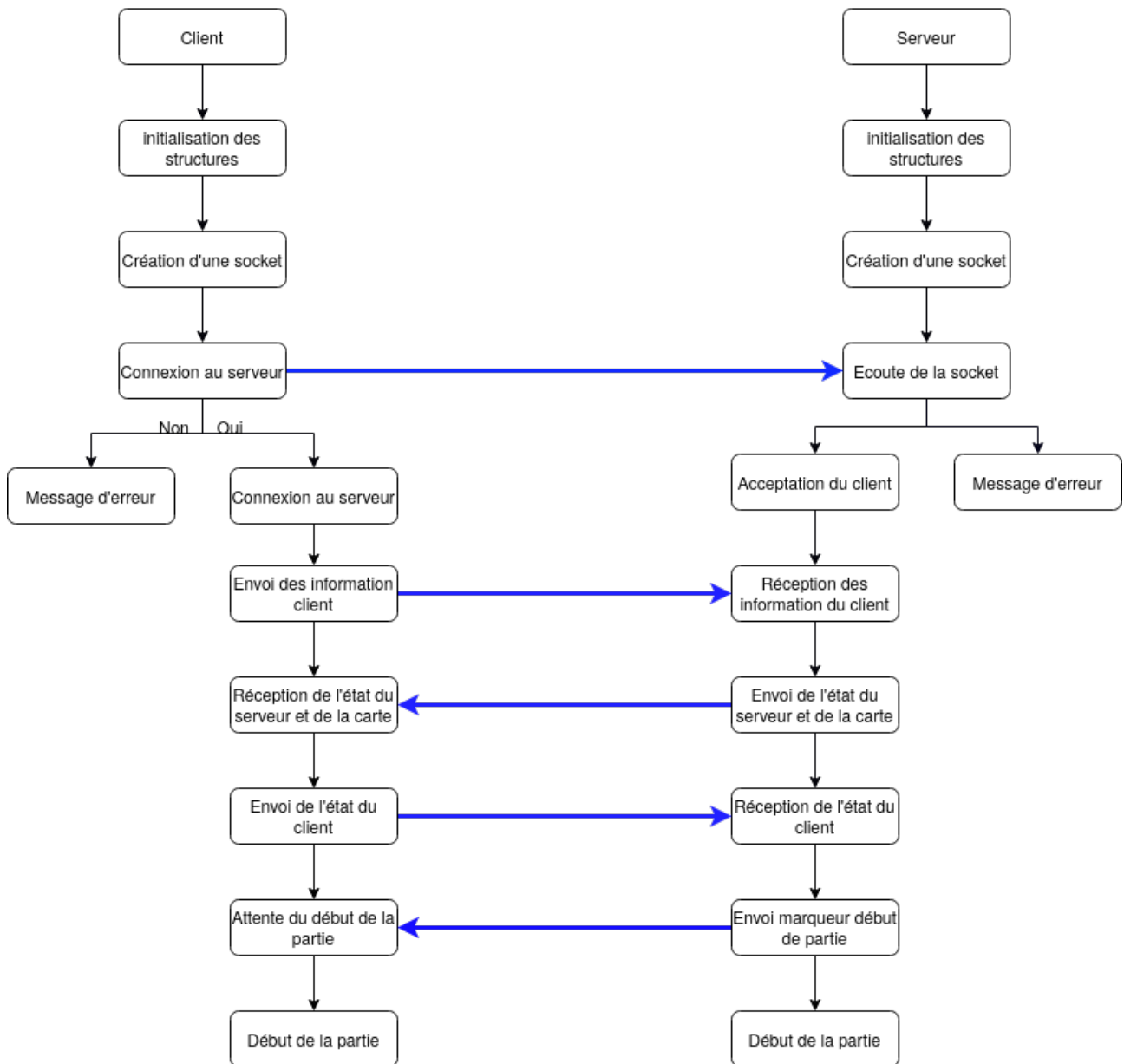
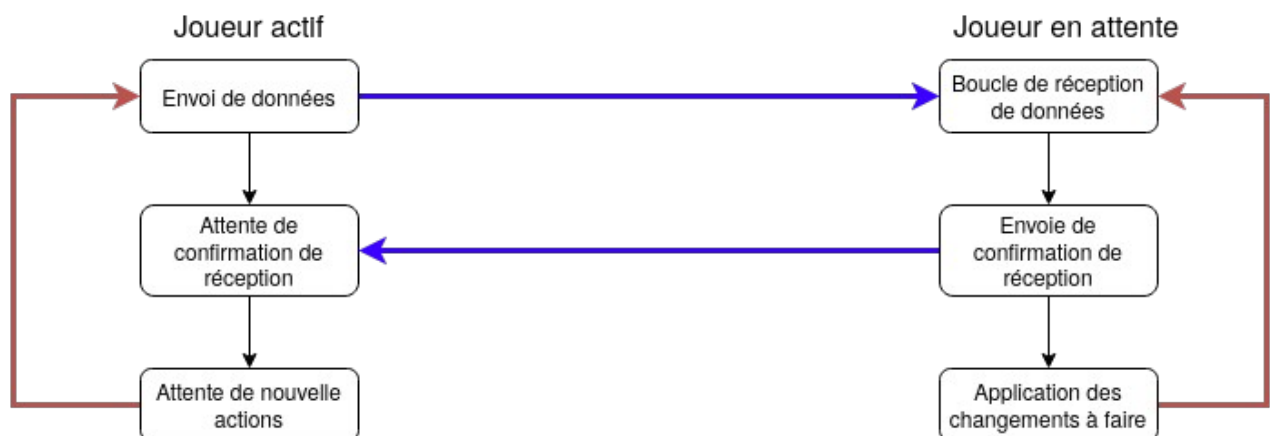


Création du serveur / client



Transmission de données



→ Envoi de données

→ Boucle principale

Communication dans le jeu

