Implémentation du JEU :

1.Game Logic:

- Définir les règles du jeu, la logique des tours, les conditions de victoire/défaite.

- Gérer l'état global du jeu.

2.Deck and Card Management:

- Implémenter la gestion du deck, la distribution des cartes aux joueurs.

- Gérer la pioche de cartes de remplacement.

3.Token and Suit Tracking:

- Mettre en œuvre le suivi des jetons d'information et des costumes en construction.

- Gérer la distribution et l'utilisation correcte des jetons.

4.Inter-Process Communication:

- Définir un protocole de communication entre le processus de jeu et les processus de joueur.

- Mettre en place la logique de traitement des messages.

Implémentation des JOUEURS :

1.Player Logic:

- Gérer le tour de chaque joueur, les actions possibles, etc.

- Implémenter la logique de réception et de traitement des informations des autres joueurs.

2.Card Play and Information Giving:

- Implémenter la logique permettant aux joueurs de jouer des cartes.

- Gérer la logique de don d'informations à d'autres joueurs.

3.Sockets and Player Communication:

- Mettre en place les sockets pour permettre la communication entre les processus de joueur.

- Gérer l'échange d'informations entre les joueurs.

4.User Interface (Optional):

- bibliothèque comme Pygame ou Tkinter.

Tâches Transversales :

1.Shared Memory and Synchronization:

- Mettre en place la gestion de la mémoire partagée pour les données critiques.

- Implémenter des mécanismes de synchronisation pour éviter les conflits.

2.Signals Handling:

- Gérer les signaux pour les événements spéciaux (fin de jeu, etc.) entre les processus.

3.Testing:

- Développer et exécuter des tests pour chaque composant individuel et pour le système dans son ensemble.

4.Documentation:

- Rédiger une documentation claire pour le code, expliquant les choix de conception et les fonctionnalités.