**Projet : UNO**

**Sauvegarde**

1. **Introduction**

Le module de sauvegarde est divisé en 2 partie **Sauvegarde** et **Relance** ces fonctionnalités sont intégrer au moteur. Si l’hôte clique sur le bouton sauvegarder cela déclenchera un appel au service web.

1. **Sauvegarde**

Elle permet de sauvegarder l’état d’une partie à un moment donné. La sauvegarde se déclenche à chaque étape de la partie.

1. **Relance**

Elle permet de relancer une partie sauvegarder dans son dernier état. Seul l’hôte de la partie peut la relancer.

1. **Développement**

Le développement de la relance et des sauvegardes sont établit dans la classe da Game

1. **Idée**

* Sauvegarde des données dans un fichier en local