

Nouveau : Après avoir envoyé 20 ou lors d'une nouvelle connection, tu envoies un gamemode.

Gamemode 0 : solver // Gamemode 1 : player vs Als

Requête Client	Requête Serveur	Description
1		gamemode
	500	Stack 1
V		
	490	Stack 2
V		
	480	Stack 3
V		
	0	Position du bouton (0-2)
V		
	0	Mise 1
V		
	10	Mise 2
V		
	20	Mise 3
V		
	30	Pot
V		
	AsTc	Statut/main du joueur humain
V		
	active	Statut/main joueur 2
V		
	active	Statut/main joueur 3
V		
	0	Board actuel (ex : AsJhQsTs)
V		
	0	ID du joueur qui doit jouer

Plusieurs cas :

- 1) ID = 0 => le joueur humain doit jouer : tu envoies le montant de mise choisi directement, et on repart à la ligne 2.
- 2) ID > 0 => un bot doit jouer : tu envoies V et on repart à la ligne 2.
- 3) ID = -1 => showdown : tu attends 3 secondes (pour que l'utilisateur puisse voir le showdown), puis tu envoies V et on repart à la ligne 2.
- 4) ID = -2 => fin de partie : tu envoies V, j'envoie l'ID du joueur gagnant, puis tu envoies 20 s'il faut redémarrer une partie, j'envoie V et on repart au début.

Note :

- dans le cas où tu envoies un gamemode 0, le serveur renvoie un V.
- le joueur humain est toujours à l'emplacement 0 (en bas de la table)
- le statut sert à afficher des dos de cartes pour les adversaires (actives) ou rien du tout (folded)
- dans le cas où le joueur humain fold, tu reçois « folded » à la place de la main

- L'ID du joueur sert à highlight le joueur qui doit jouer, et changer l'interface si le joueur humain doit jouer (affichage/suppression des boutons de mise)
- Quand tu reçois la main d'une ou plusieurs IA, il s'agit d'un showdown (signe que la main est terminée). L'ID du joueur est alors -1, ou -2.
- A l'avenir l'utilisateur pourra choisir le type de partie, mais pas pour l'instant.