

Description Serveur

Au lancement du programme du serveur TCP, il lance automatiquement 4 hôtes sur les ports 1028, 1029, 1030, 1031 qui serviront à accueillir les joueurs.

Le serveur attend des connexions en continue, et à chaque nouveau client il crée un service dédié à ce client nommé `ServeurServiceClient`. Ce service se charge de la réception des messages du client, notamment si le client envoie des commandes erronées le serveur va indiquer au client qu'il s'est trompé. Le serveur peut envoyer la liste des commandes valides (HELP), la liste des joueurs (LIST), quitter le serveur (QUIT), ou la permettre une connexion avec un autre joueur (CONN).

Lorsque un joueur invite un autre joueur, le serveur indique au dernier qu'il a été invité, si le joueur invité accepte alors les deux joueurs doivent se déconnecter du serveur et se connecter à l'hôte.