A genère une offre (SDP) Session Description Protocol ayant un format bien particulier contenant un tas d'information concernant l'utilisateur (par exemple, le chemin pour que nous puissions le contacter, les codecs qu'il supporte etc...).  
Il l’envoie a B, Par e-mail, par websocket, par de l'ajax, en utilisant un serveur afin de transmettre cette offre à l'utilisateur B.

Une fois que l'utilisateur B reçoit cette dite offre, l'utilisateur B va donc générer une offre qui contient lui aussi tout un tas d'information le concernant et va l'envoyer à l'utilisateur A.

Une fois que l'utilisateur A et l'utilisateur B ont leur offre mutuel, ils peuvent commencer une communication en peer-to-peer. Dans ce cas la, nous n'avons plus besoin de serveur tier et ils vont pouvoir communiquer et échanger des données via les MediasStreams ou DataStreams entre eux sans aucun problème, il n'y plus d'intermédiaire à ce niveau.

Supposons que deux personnes veulent communiquer. Ils se connectent tout les deux au serveur d’application et téléchargent la page HTML ainsi que le code Javascript associé.  
Il envoie leurs offres mutuelles, acceptent et pouf on est bon.

Sauf que dans la vrai vie y’a un firewall

* Pour savoir comment être joignable derrière un NAT => STUN   
  Symetric nat => le routeur accepte les connexions seulement avec les pairs auxquels on s’est déjà connecté => on utilise un serveur TURN comme relai (serveur TURN = serveur STUN avec une capacité de relai)

<https://www.supinfo.com/articles/single/5204-webrtc>

<https://korben.info/toutes-les-bonnes-raisons-dutiliser-webrtc-dans-vos-projets.html>

<https://www.3cx.fr/webrtc/quest-ce-que-webrtc/>

https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/Guide/API/WebRTC/WebRTC\_architecture