

Phase	Sous-phase	Description	Client-serveur		
			Enumeration des cas	Fonction	Format du message
Lobby	Redirection lobby	Le joueur a terminé une partie	Demande de reconnexion au lobby	serveurConnexion() puis send_client_to_server(socket, message)	16;login
	Première connexion	Le client appuie sur continuer au tout début pour initialiser la connexion avec le serveur	Demande de connexion au serveur	serveurConnexion()	-
	Connexion	Le client se connecte au jeu	Demande de connexion au jeu	send_client_to_server(socket, message)	1;login;mdp
	Inscription	Le client s'inscrit au jeu	Demande d'inscription au jeu	send_client_to_server(socket, message)	2;login;mdp;email
	Stat	Le client veut visualiser ses stats globales	Demande des statistiques du joueur	send_client_to_server(socket, message)	3;login
		Le client veut visualiser ses stats détaillées	Demande des statistiques du joueur détaillées	send_client_to_server(socket, message)	4;login; min; max (default 0-10)
	Création room	Le client crée une room	Demande de création d'une room	send_client_to_server(socket, message)	5; login
	Rejoindre room	Le client veut rejoindre une room	Demande pour rejoindre d'une room	send_client_to_server(socket, message)	6; login; code_room
Lobby game	Deconnexion	Le client veut se déconnecter	Demande de déconnexion	send_client_to_server(socket, message)	7; login
	Changement pion	Le client demande un changement de pion	Demande pour changer de pion	send_client_to_server(socket, message)	8; login; couleur
	Quitter room	Le client quitte une room	Envoi pour informer que le joueur part de la partie	send_client_to_server(socket, message)	9; login
Game	Mettre prêt	Le client se met prêt	Envoi pour informer que le joueur est prêt (fonctionne pour se mettre non prêt aussi)	send_client_to_server(socket, message)	10; login
	Debut de partie	Le client débute la partie	Envoi une requête de lancer de dé pour déterminer l'ordre	send_client_to_server(socket, message)	11; login
	Mon tour	C'est au tour du client	Cas 1 : Envoi une requête de lancer de dé	send_client_to_server(socket, message)	11; login
			Cas 2 : Envoie une case choisie	send_client_to_server(socket, message)	12; login; case
			Cas 3 : Envoi une réponse à une question	send_client_to_server(socket, message)	13; login; num_reponses
			Cas 4 : Fin de tour	send_client_to_server(socket, message)	14; login
	Pas mon tour	Ce n'est pas au tour du client	-	-	-
	Fin de partie	La partie est finie	Retourne au lobby	redirection_lobby	15; login