

Phase	Titre	Description	BDD-Serveur		
			Enumeration des cas	Fonction	Message à envoyer
Lobby	Redirection Lobby	Le joueur a terminé une partie	cas 1: Redirection lobby	send_server_to_client(socket, message)	220;
			cas 2: Redirection Connexion	send_server_to_client(socket, message)	221;
	Première connexion	Le client appuie sur continuer au tout début pour initialiser la connexion avec le serveur	-	-	-
			-	-	-
	Connexion	Le client se connecte au jeu	cas 1: Le client a pu se connecter	send_server_to_client(socket, message)	0;
			cas 2: Login inexistant	send_server_to_client(socket, message)	300;
			cas 3: Mot de passe incorrect	send_server_to_client(socket, message)	301;
			cas 4: Joueur déjà connecté	send_server_to_client(socket, message)	302;
			cas 5: Erreur regex	send_server_to_client(socket, message)	330; champs
	Inscription	Le client s'inscrit au jeu	cas 1: On a pu ajouter le profile	send_server_to_client(socket, message)	0;
			cas 2: Login déjà pris	send_server_to_client(socket, message)	303;
			cas 3: Email déjà pris	send_server_to_client(socket, message)	304;
			cas 4: Erreur regex	send_server_to_client(socket, message)	330; champs
	Stat globale	Le client veut visualiser ses stats	cas 1: Envoi des stats globales	send_server_to_client(socket, message)	0;[duree_totale,nb_bonne_reponse,nb_mauvaise_reponse,nb_choux,nb_knack,nb_pomme_de_terre,nb_lard,nb_vin,high_score,moyenne_score_par_partie,nb_partie_joue,nb_partie_gagnee]
			cas 2: Login inexistant	send_server_to_client(socket, message)	300;
			cas 3: Joueur non connecté	send_server_to_client(socket, message)	305;
	Stat détaillée	Le client veut visualiser ses stats	cas 1: Envoi des stats détaillées	send_server_to_client(socket, message)	0;[color,nbPoint,placement.nbGoodAnswer,nbBadAnswer,choux,knack,pomme_de_terre,lard,vin,date_of_game,duree],...]
			cas 2: Login inexistant	send_server_to_client(socket, message)	300;
			cas 3: Joueur non connecté	send_server_to_client(socket, message)	305;
	Création room	Le client crée une room	cas 1: On a pu ajouter une partie et le joueur à la partie	send_server_to_client(socket, message)	0; code_room; num_port
			cas 2 : Joueur pas connecté	send_server_to_client(socket, message)	305;
			cas 3 : Joueur déjà dans une partie/room	send_server_to_client(socket, message)	306;
	Rejoindre room	Le client veut rejoindre une room	cas 1: Le joueur est ajouté	send_server_to_client(socket, message)	0,numero_port
			cas 2 : Joueur pas connecté	send_server_to_client(socket, message)	305;
			cas 3 : Joueur déjà dans une partie/room	send_server_to_client(socket, message)	306;
			cas 4 : Code room non trouvé	send_server_to_client(socket, message)	307;
			cas 5: Trop de personne dans la room	send_server_to_client(socket, message)	311;
	Deconnexion	Le client se deconnecte du lobby	cas 1: Le joueur est déconnecter	send_bdd_to_server(socket, message)	0;
			cas 2 : Joueur pas connecté	send_bdd_to_server(socket, message)	305;
			cas 3 : Couleur non disponible	send_server_to_client(socket, message)	320;
Lobby Game	Changement couleur pion	Le client veur changer de couleurs de pion	cas 1 : Envoi des couleurs disponibles	send_server_to_client(socket, message)	200; [[couleur,joueur],...(couleur,joueur)]
			cas 2: Couleur disponible	send_server_to_client(socket, message)	0;
			cas 3 : Couleur non disponible	send_server_to_client(socket, message)	320;
	Quitter room	Le client quitte une room	cas 1: Le joueur peut quitter la room	send_server_to_client(socket, message)	0;
			cas 2 : Joueur pas connecté	send_server_to_client(socket, message)	305;
			cas 3 : Joueur pas dans une room	send_server_to_client(socket, message)	310;
	Mettre prêt	Le client se met prêt	Le client est noté prêt	send_server_to_client(socket, message)	0, [(joueur, bool),...,(joueur, bool)]
	Lancement de la partie	Les clients sont prêts	Tous les clients sont prêts	send_server_to_client(socket, message)	201;
Game	Debut de partie	Le client débute la partie	cas 0 : Init board	send_server_to_client(socket, message)	299;[(idCase,cat), ...],
			cas 1: Demande de lancer le dé	send_server_to_client(socket, message)	210;
			cas 2: Renvoie le score	send_server_to_client(socket, message)	211; idJoueur; score
			cas 3: Renvoie l'ordre	send_server_to_client(socket, message)	212; [idJoueur, idJoueur, ...]
	Récupération catégorie	Le serveur a besoin des catégories	cas 1 : Envoi des catégories	-	-
			cas 2 : Problème mysql	-	-
	Création Pion	Envoie une demande de création de pion	cas 1 : Création d'un pion	-	-
			cas 2 : Problème mySql	-	-
	Mon tour	C'est au tour du client	Cas 1 : C'est ton tour - lance un dé	send_server_to_client(socket, message)	202;
			Cas 2 : Renvoi de la valeur du dé - choisi une case	send_server_to_client(socket, message)	203; valeur_lancer;(case1, case2, ...)
			Cas 3 : Actualisation case	send_server_to_client(socket, message)	204; idJoueur; case
			Cas 4 : Envoi d'une question	send_server_to_client(socket, message)	0;[description_question,description_réponse,description_reponse,description_reponse,description_reponse]
			Cas 5 : Envoi du résultat d'une question	send_server_to_client(socket, message)	205; idReponseTrue; idReponse
			Cas 6 : Envoi un update des pions	send_server_to_client(socket, message)	103; idJoueur;color; nbpoint; classement; nbGoodAnswer; nbBadAnswer;choux;knack; pdt;lard;vin
	Pas mon tour	Ce n'est pas au tour du client	Ce n'est pas ton tour	send_server_to_client(socket, message)	206; idJoueur
	Fin de partie	La partie est finie	cas1 : Sauvegarde effectuée	send_server_to_client(socket, message)	207;
			cas 2: Problème mySql	send_server_to_client(socket, message)	999;