

| Phase      | Titre                   | Description  | BDD-Serveur  |                                     |  |
|------------|-------------------------|--|--|-------------------------------------|--|
|            |                         |  | Enumeration des cas  | Fonction                            | Message à envoyer  |
| Lobby      | Redirection Lobby       | Le joueur a terminé une partie   | cas 1 : Le joueur est connecté                             | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;   |
|            |                         |  | cas 2 : Le joueur n'est pas connecté                       | send_bdd_to_server(socket, message) | 305;   |
|            |                         |  | cas 3 : Problème mysql                                     | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | 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_bdd_to_server(socket, message) | 0;   |
|            |                         |  | cas 2: Login inexistant                                    | send_bdd_to_server(socket, message) | 300  |
|            |                         |  | cas 3: Mot de passe incorrect                              | send_bdd_to_server(socket, message) | 301;   |
|            |                         |  | cas 4: Joueur déjà connecté                                | send_bdd_to_server(socket, message) | 302;   |
|            |                         |  | cas 5 : Problème mysql                                     | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Inscription             | Le client s'inscrit au jeu   | cas 1: On a pu ajouter le profile                          | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;   |
|            |                         |  | cas 2: Login déjà pris                                     | send_bdd_to_server(socket, message) | 303;   |
|            |                         |  | cas 3: Email déjà pris                                     | send_bdd_to_server(socket, message) | 304;   |
|            |                         |  | cas 4: Problème mysql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Stat globale            | Le client veut visualiser ses stats  | cas 1: Envoi des stats globales                            | send_bdd_to_server(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_bdd_to_server(socket, message) | 300;   |
|            |                         |  | cas 3: Joueur non connecté                                 | send_bdd_to_server(socket, message) | 305;   |
|            |                         |  | cas 4: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Stat détaillée          | Le client veut visualiser ses stats  | cas 1: Envoi des stats détaillées                          | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;[(color, nbPoint, placement,nbGoodAnswer, nbBadAnswer, choux, knack, pomme_de_terre, lard, vin, date_of_game, duree),...]  |
|            |                         |  | cas 2: Login inexistant                                    | send_bdd_to_server(socket, message) | 300;   |
|            |                         |  | cas 3: Joueur non connecté                                 | send_bdd_to_server(socket, message) | 305;   |
|            |                         |  | cas 4: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Création room           | Le client crée une room  | cas 1: On a pu ajouter une partie et le joueur à la partie | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;   |
|            |                         |  | cas 2 : Joueur pas connecté                                | send_bdd_to_server(socket, message) | 305;   |
|            |                         |  | cas 3 : Joueur déjà dans une partie/room                   | send_bdd_to_server(socket, message) | 306;   |
|            |                         |  | cas 4: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Rejoindre room          | Le client veut rejoindre une room  | cas 1: Le joueur est ajouté                                | send_bdd_to_server(socket, message) | 0:numero_port  |
|            |                         |  | cas 2 : Joueur pas connecté                                | send_bdd_to_server(socket, message) | 305;   |
|            |                         |  | cas 3 : Joueur déjà dans une partie/room                   | send_bdd_to_server(socket, message) | 306;   |
|            |                         |  | cas 4 : Code room non trouvé                               | send_bdd_to_server(socket, message) | 307;   |
|            |                         |  | cas 5: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | 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: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
| Lobby Game | Changement couleur pion | Le client veur changer de couleurs de pion   | -  | -                                   | -  |
|            | Quitter room            | Le client quitte une room  | cas 1: Le joueur peut quitter la room                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;   |
|            |                         |  | cas 2 : Joueur pas connecté                                | send_bdd_to_server(socket, message) | 305;   |
|            |                         |  | cas 3 : Joueur pas dans une room                           | send_bdd_to_server(socket, message) | 306;   |
|            |                         |  | cas 4 : Problème mySql                                     | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Mettre prêt             | Le client se met prêt  | -  | send_bdd_to_server(socket, message) | -  |
| Game       | Debut de partie         | Le client débute la partie   | cas 1: Envoi des catégories                                | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;[(id, couleur, nom, food),...]   |
|            |                         |  | cas 2: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Création Pion           |  | cas 1 : Création d'un pion                                 | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;   |
|            |                         |  | cas 2 : Joueur pas connecté                                | send_bdd_to_server(socket, message) | 305;   |
|            |                         |  | cas 3 : Joueur pas dans une room                           | send_bdd_to_server(socket, message) | 310;   |
|            |                         |  | cas 4: Joueur a déjà un pion                               | send_bdd_to_server(socket, message) | 309;   |
|            |                         |  | cas 5 : Problème mySql                                     | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Demande d'une question  | Pour continuer le tour le client a besoin d'une question et des réponses                   | cas 1 : Question trouvée                                   | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;[(description_question),(descripton_reponse, 0),(description_reponse, 0),(description_reponse,1),(description_reponse, 0)]   |
|            |                         |  | cas 2: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Fin de tour             | Ce n'est pas au tour du client   | cas 1 : Actualisation du pion ok                           | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;   |
|            |                         |  | cas 2: Pion non trouvé                                     | send_bdd_to_server(socket, message) | 308;   |
|            |                         |  | cas 3: Joueur pas connecté                                 | send_bdd_to_server(socket, message) | 305;   |
|            |                         |  | cas 4: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |
|            | Fin de partie           | La partie est finie  | cas1 : Sauvegarde effectuée                                | send_bdd_to_server(socket, message) | 0;   |
|            |                         |  | cas 2: Problème mySql                                      | send_bdd_to_server(socket, message) | 999;   |