

Phase	Sous-phase	Description	Serveur - BDD		
			Enumeration des cas	Fonction	Format du message
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)	nb_mauvaise_reponse, nb_choux, nb_knack, nb_pomme_de_terre, nb_lard, nb_vin, high_score, moyenne_score_par_partie, nb_partie_joue,
			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 deja 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 deja 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 : Trop de monde	send_bdd_to_server(socket, message)	311;
	Deconnexion	Le client se deconnecte du lobby	cas 6: Problème mySql	send_bdd_to_server(socket, message)	999;
			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	Première connexion	Connexion de lobby/room à la BDD ?	Demande de connexion à la BDD	bddConnexion()	-
	Changement de pion	Le client demande un changement de pion	-	-	-
	Quitter room	Le client quitte une room	Envoi pour informer que le joueur part de la partie	send_server_to_bdd(socket, message)	9; login
	Mettre prêt	Le client se met prêt	-	-	-
Game	Debut de partie	Le client débute la partie	-	-	106;nb_joueur,date;partie_code
	Récupération catégorie	Le serveur a besoin des catégories	Demande des catégories des questions	send_server_to_bdd(socket, message)	100;
	Création Pion	Envoie une demande de création de pion	Demande de création d'un pion dans la BDD	send_server_to_bdd(socket, message)	101; login; code_room;color
	Mon tour	C'est au tour du client	Cas 1 : Envoi une requête de lancer de dé	-	-
			Cas 2 : Envoie une case choisie	-	-
			Cas 3 : Envoi d'une demande de question	send_server_to_bdd(socket, message)	102; code_room; categorie
			Cas 4 : Envoi une réponse à une question	send_server_to_bdd(socket, message)	103; login; nbpoint; classement; nbGoodAnswer; nbBadAnswer;choux;knack;pd;lard;vin
	Pas mon tour	Ce n'est pas au tour du client	Envoi un update si changement de classement	send_server_to_bdd(socket, message)	103; login; nbpoint; classement; nbGoodAnswer; nbBadAnswer;choux;knack;pd;lard;vin
	Fin de partie	La partie est finie	Envoi d'une requête pour signaler la fin de partie	send_server_to_bdd(socket, message)	104; code_room;time_of_the_game