**Conception jeu Perudo**

Protocole de communication du jeu :

Créer une partie

-CREATE\_PARTY idJoueur

OKPARTY

REJPARTY

JOIN\_PARTY

JOIN\_OK

JOIN\_REJ

LISTROOM

ROOMS id\_i:status\_i;id\_n:status\_n (id et status séparés par des ':', prochain id par ; )

listeParties hashtable avec idliste,status

-LAUNCH(ID)

CREATE\_PLAYER

Pour la création d’un ID de joueur, il est créé dès la connexion tcp et associé

Les parties sont soit en cours, pleines, ou ouvertes