Server:

* Accetta iscrizioni da parte degli utenti.
* Permette agli utenti iscritti di creare nuove lobby.
* Permette agli utenti iscritti di partecipare a lobby esistenti (da decidere se fornire una lobby casuale o se dare loro la possibilità di scegliere in quale entrare).
* Notifica i client interessati quando una lobby è completa e la partita può iniziare (da decidere se imporre un numero di giocatori pari a due o se consentire di avere lobby di diverse dimensioni).
* Gestisce lo scambio di informazioni tra i client in partita.

Client:

* Fornisce un’interfaccia per la comunicazione con il server per permettere l’iscrizione e l’accesso alle partite.
* Gestisce la logica di gioco in partita (dovranno essere gestite diverse logiche nel caso in cui il numero di giocatori fosse variabile).
* Gestisce lo scambio di dati tra i client sfidanti (passando attraverso il server).