

— ارتباطات میان هر client با server :

- درخواست connect شدن هر client به server ← connection-oriented , unicast
 - پذیرفته شدن اتصال client و درخواست نام client از طرف server ← connection-oriented , unicast
 - وارد کردن و ارسال نام client به server ← connection-oriented , unicast
 - ارسال لیست اتاق های معتبر به client از طرف server ← connection-oriented , unicast
 - وارد کردن و ارسال شماره اتاق مورد نظر client به server ← connection-oriented , unicast
 - ارسال Port اتاق انتخاب شده به client از طرف server ← connection-oriented , unicast
 - ارسال نتیجه ی تمامی بازی های انجام شده به تمامی client ها از طرف server با دستور end-game ← connectionless , broadcast
- ارتباطات میان هر client با یک room :

- درخواست connect شدن هر client به room انتخاب شدن ← connection-oriented , unicast
- پذیرفته شدن اتصال client و ارسال منوی بازی به فرد داخل room ← connection-oriented , unicast
- شروع تایمر alarm و ارسال (یا عدم ارسال در صورت timeout) انتخاب client به room ← connection-oriented , unicast
- اعلام نتیجه ی بازی انجام شده به تمامی client ها از طرف room ← connectionless , broadcast

* از آنجایی که هر room یک subserver است ، ارتباطات میان هر room با server نیز به صورت shared memory می باشد.