

Gameid représente l'identifiant de la partie (pour permettre plusieurs parties en // ), le joueur récupère cette variable lors de son setup.

L'agent DF enregistre les contrôleurs et les différents joueurs via les fonctions proposées dans la classe DFServices

Le rôle (WEREWOLF, CITIZEN, etc...) et le statut (WAKE, SLEEP, ALL) sont gérés par l'inscription au DF. (Le joueur possède tout de même une variable interne).

L'agent Player

- Behaviour pour réveiller.
- Behaviour pour s'endormir
- Behaviour qui reçoit une requête donnant son rôle principal et qui y répond
- Behaviour qui tue le joueur.
- Behaviour IA qui établit les scores
- Behaviour Vote (déjà fait).
- Behaviour Attribution de rôle (réception d'un rôle et création des behaviours associés)
- Behaviour Suppression de rôle (destruction des behaviours associés à un rôle)
- Behaviour Suspicion (écoute lors des tours de chacun des rôles et reception des mouvements).

/ ! \ Les behaviours wake, sleep, et dead doivent être construite de façon à réagir après un délai de X secondes (pour ralentir le jeu).