

Requests List

•**Response<>** (Il client ha effettuato l'operazione di turno richiesta e manda al server i parametri richiesti)

Event List

- ModelUpdateEvent** (Il model si è aggiornato e ri-invio i dati al client)
- TurnEvent** (Notifica un giocatore che è il suo turno e quale fase di gioco deve eseguire)
- **Response<>** (Risponde ad una fase di gioco dando informazioni sullo stato di successo/fallimento)
- **GameEndedEvent** (Game is ended)

