

Requests List

- Keep Alive Response (Client is connected)

Event List

- Keep Alive Event (il client deve rispondere per notificare il server che è connesso e vivo)
- PlayerStatusUpdateEvent (Lo stato di connessione di uno dei giocatori è cambiato, e notifico tutti i client)
- GameStandbyEvent (Il gioco è in standby perchè solo un giocatore è connesso)
- GameResumeEvent (Il gioco riprende)
- GameEndedEvent (il gioco finisce)

