

Requests List

- ServerStatusRequest (ritorna informazioni sullo stato dell'eventuale gioco avviato dal game. Può non essere avviato ninete, può esserci una partita in fase di avvio o essere già avviata)
- GameStartRequest (Dà le informazioni necessarie per creare una nuova partita, più le informazioni per un utente [che è il primo giocatore])
- GameConnectionRequest (indica al server di associare il client corrente al gioco con le informazioni di connessione [protocollo e username] passate nella richiesta)

Event List

- LobbyUpdateEvent (Il gioco è in fase di avvio, stiamo aspettando tutti i giocatori, e una modifica alla lista dei players è avvenuta)
- GameStartedEvent (Il gioco è stato avviato, il numero di giocatori è stato soddisfatto. GameStarted ti manda la lista completa dei giocatori)

