Lobby TODO

* Create game
  + Websocket send “createGame”
  + Kijken als aanvrager al geen room open heeft/ aan het spelen is.
  + Room toevoegen aan backend model rooms
    - Id toekennen
  + Nieuwe room/error in json terug sturen
  + Front end model updaten
* Join game
  + Websocket send “joinGame”
  + Kijken als aanvrager in geen game zit
  + Eventuele hosted game zonder challenger sluiten eerst
  + Backend room updaten met challenger
  + Frontend room updaten met challenger
  + Host en challenger linken naar /game/:gameId
  + Host can not join his own game
* Watch game
  + Websocket send “watchGame”
  + Backend toevoegen aan lijst watchers voor dat game
  + Frontend toevoegen aan dat game watchers list
  + Challenger linken naar /watch/:gameId
* Bij end watching ( veranderen van link vanuit/watch)
  + websocket send “endWatching”
  + Front end model updaten
  + Back end model updaten
* Bij disconnect
  + Zit deze persoon in een game, dan resign
  + Remove alle Rooms waar deze persoon host is
  + Verwijder uit alle watchlists