CHAT

Chatnaam verkregen via node

Connected users worden ergens getoond

Luisteren naar node websocket

Iemand send naar topic/chat

Server broadcast naar clients

Eventueel laatste x messages bijhouden op server en tonen bij connect

Uitbreiding: Private chat

Uitbreiding: Iemand uitdagen

* Klikt erop -> uitdagen
* Potentiele tegenstander krijgt popup met uitdaging
* Accept of decline

Leaderboard

Geen security voor nodig

Spring websocket

Na elke game aangepast

* Aanpassing aan db door node, node stuurt daarna call naar websocket om leaderboard te updaten naar iedereen
* Users worden teruggestuurd ipv hele leaderboard

Eerst alles ophalen

Daarna websocket voor changes

Spelbord

Het model bepaald wiens beurt het is met een boolean

Als er een kolom wordt aangeklikt dan wordt er een request gedaan naar node js server. Nodejs doet validatie op deze klik( diepte zelf te bepalen )

Node js bepaalt zet + winnaar + stuurt nieuw spelbord naar spelers en watchers

Bij winnaar verschijnt er knop room verlaten, nodejs update rankings en stuurt call anar spring web interface

Uitbreiding: Rematch