**Multiplayer**

-1- : Connection des deux écrans en multijoueur

-2- : Host une partie

-3- : Rejoindre une partie

-4- : Transférer les données des joueurs

-5- : Faire spawn les joueurs

-6- : Séparer les commandes des joueurs

-7- : Mettre en place le « Multiplayer Synchronizer »

-8- : Réduire l’utilisation du réseau