

Structure des données

1) Utilisateur.....	2
2) Partie.....	2
3) Étape.....	2

1) Utilisateur

- nom d'affichage de l'utilisateur
- identifiant de la partie en cours

Dans la version actuelle du serveur, la connexion se fait simplement avec le nom d'utilisateur mais ensuite pour gérer la connexion par mot de passe et la protection anti force brute, il faudra ajouter :

- nom de connexion de l'utilisateur
- mot de passe haché
- adresse e-mail
- date de la dernière tentative de connexion

2) Partie

- titre
- liste des cases
- nombre de joueurs
- nombre de dés à chaque lancé
- état de la partie :
 - en préparation quand il n'y a pas encore assez de joueurs
 - en cours
 - finie quand il y a un gagnant
- liste des identifiants des utilisateurs jouant dans cette partie
- ordre de jeu des joueurs
- identifiant du joueur jouant le prochain tour
- positions des joueurs sur le plateau
- date de la dernière étape

3) Étape

- identifiant de la partie
- date
- identifiant du joueur actuel
- résultat du lancer de dés
- identifiant du prochain joueur
- positions des joueurs sur le plateau
- codes des messages des cas particuliers : partie finie, saut de cases, etc.