**R-Type**

**Client -**

**SFML**

Scrolling **horizontal**

Timer **(FPS)**

Touches **fléchées**

**Server -**

**Multithreading**

Multiplayer **1-4 par game** (bleu-rouge-jaune-vert)

**Plusieurs games** sur 1 serveur

**Lib dynamique** pour les **monstres**

**API** pour **libs dynamiques**

**Spawn** des monstres du **côté droit** en random

**Notification** des events **par le serv pour le client**

**Collisions** entre joueurs

**Protocol -**

**Abstraction** socket

**UDP**

**Side -**

**Diagrammes** de **classes** et de **séquences** pour **serv et client**

**Doc RFC** pour le protocol