**Message échangé entre joueur et serveur lors d’une partie**

* **C 0 :** demande de connexion
* **B 0 :** connexion établie (acquittement)
* **............*Introduction (intro)***
* **MJ 2:** liste des personnages possibles
* **C** 3 : choix

ou **C** 0: déconnexion

* MJ 3 : Acquittement et retransmission

ou **=>Intro** (si erreur choix)

* + ***............Début***
* **C 1 :** demande début de partie

ou **B 1 :** demande début de partie au client 2

ou **C 1 :**  ok

ou **C 1 :**  pas ok **=>Intro**.

* **B 1 :** (transmet à client 2)
* ............ *(attente de synchronisation)*
* **B** 5: début shifumi
* **C** 5: choix
* **B** 5: coup joué par adversaire
* ............***Initialisation***
* **B** 5: gagnant est …. ou Shi-fu-mi (si pas gagnant)
* MJ 6 : initialisation bibliothèque
* MJ 2 : présentation des actions possibles
* MJ 4 : état (initial) de chaque personnage
* B 1 : début de partie
  + **Jeu**
* MJ 2 : actions possibles (UNIQUEMENT pour celui qui va jouer)
* C 3 : choix du client
* MJ 3 : retransmet choix

ou **C 1 :**  fin

ou **C 0 :**  déconnexion

* MJ 4 : état de chaque personnage après l’action jouée
* MJ 6 : mise à jour de la bibliothèque
* ............ *(attente de synchronisation)*
* On recommence =>**jeu** jusqu’à la fin de la partie.
  + ***............ Fin***
* B 1 : fin partie, gagnant est …
* ............ *(attente de synchronisation)*
* On recommence à =>**Intro**

**Remarque :**

* Le client renvoi un **C 5 et** pas un C 3 pour le shifumi car les messages de type 3 sont automatiquement transmis à MJ et jamais à B.

**Légende :**

* ............ 🡪 attente de synchronisation
* Entre les deux joueurs :
  + B, MJ et C 🡪 émetteur respectivement Serveur, Maitre du Jeu, Client
  + De 0 à 6 🡪types de message
* 0 : connexion / déconnexion TCP
* 1 : gestion partie début/fin/ok/refus
* 2 : choix possibles d’actions personnages (j de MJ 🡪 C)
* 3 : choix retenu
* 4 : état des personnages (PV, mana …)
* 5 : gestion shifumi (début/fin/choix)
* 6 : mise à jour de la bibliothèque (toujours de MJ 🡪 C)