

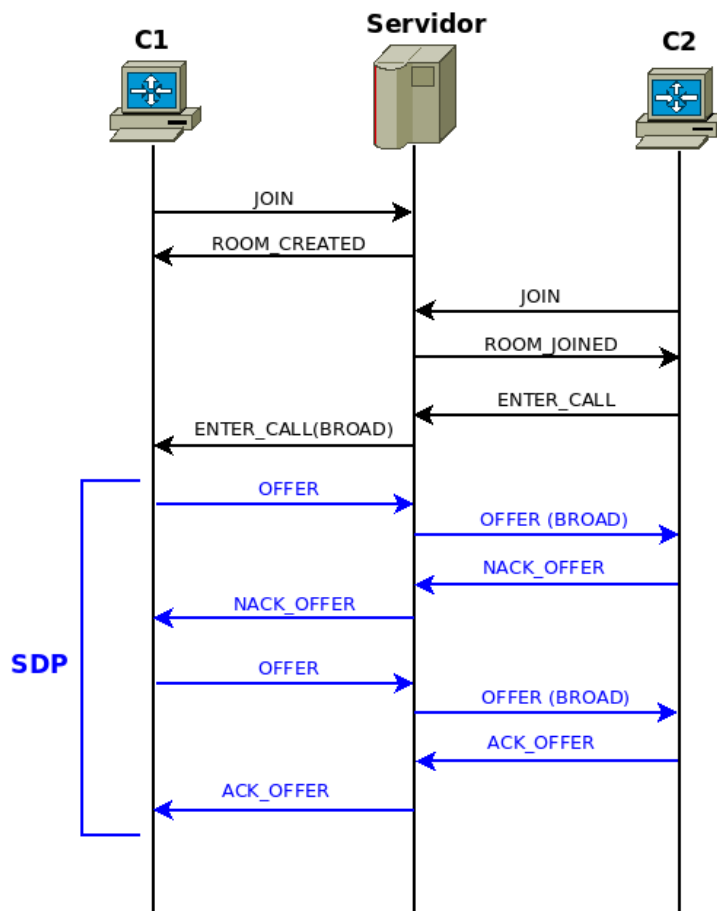
Será utilizado o Socket IO.

O cliente informa o nome de usuário e o nome da sala.

O servidor ao receber a requisição **JOIN**, verifica a quantidade de usuários na sala informada pelo usuário.

- Se primeiro usuário responde com **ROOM_CREATED**, gerando um id para o cliente.
- Se não for o primeiro usuário responde com **ROOM_JOINED**, gerando um id para o cliente.

O novo participante ao receber o **ROOM_JOINED** do servidor, envia a requisição **ENTER_CALL** para o servidor que encaminha esta requisição em *broadcast* aos outros participantes da sala atualizando a lista de participantes na sala.



Com dois ou mais participantes na sala, o criador da sala pode iniciar a partida através de um botão disponibilizado na página Web. Neste ponto é iniciado a negociação da sessão (SDP), enviando a requisição **OFFER** que contém os dados de descrição da sessão, o servidor envia para os participantes via *broadcast*.

Se um participante não aceitar os parâmetros de negociação envia **NACK_OFFER** que pode conter a descrição desejada da sessão pelo participante que negou, o servidor por sua vez encaminha até o criador da sala. O criador da sala analisa a descrição desejada e realiza o envio de um novo **OFFER**.

Este processo finaliza assim que o servidor receber o **ACK_OFFER** de todos os outros

participantes, encaminhando por fim ao criador da sala que todos aceitaram a oferta via **ACK_OFFER**.

Após a negociação da sessão é iniciado a parte de mídia que não será discutido neste primeiro documento.

Em caso de desconexão de um participante pela requisição **SEND_BYE**, o servidor verifica se foi o criador da sala que saiu. Caso positivo, o servidor escolherá o novo criador da sala e encaminhará o **LEAVED_ROOM** em *broadcast* informando o novo criador da sala e encerrando a partida. Será analisado se o sistema encerrará por completo a sala ou retornará a tela web onde o criador da sala realiza o inicio da partida e consequentemente é iniciado a negociação da sessão.

