



Bouton Connect

JOIN → OK si connexion réussie

KO - si déjà connecté
- échec de connexion

LOGIN → KO - login non reconnu
- déjà logué - non connecté
OK - login réussi

Bouton Me

ME → OK si la brute du client est bonne

KO - si brute existante
- si non connecté

Bouton OTHER

OTHER

OK : si brute adhésive d'essai

KO : - non connecté
- non ME
- aucune brute choisie

Bouton WIN

WIN → KO - ME perds
- non connecté
- ME ou OTHER non défini
OK - ME gagne

Bouton LOOSE

LOOSE → OK ME perds

KO - ME gagne
- non connecté
- ME ou OTHER non défini

Label 1:

GET_LOGIN → OK : envoie le login
KO : login inconnu
- échec d'envoi
- utilisateur non logué

Prop 2 : // renvoi les props de la brute (idem pour le 3)

GET_ME → OK : prop envoyée
4 et 5 GET_IMG_ME KO : - brute inexistante
- échec envoi
- non connecté

Label 6:

GET_STATE : → KO : - non connecté
OK : - connecté

Rappel: le client ne garde rien en mémoire, tout est exec côté serveur seulement, le client se contente d'afficher

Mes méthodes GET sont côté client
prévoir des méthodes SEND côté serveur
en réponse au GET