



Protocole réseau

Ce document référence toutes les commandes client vers serveur utilisables durant le projet. Toutes les commandes (actions et demandes) ont la même structure générale :

Commande|Argument 1|Argument 2|Argument 3...

En l'absence d'indications contraires, le serveur répondra systématiquement "OK" ou "NOK|message d'erreur" à une commande du client.

1 Actions

1.1 Déplacer son personnage

- Nom de la commande : MOVE
- Argument 1 : Direction souhaitée (TOP,BOTTOM,RIGHT,LEFT)

1.2 Couper un arbre

- Nom de la commande : HARVEST
- Argument 1 : Direction dans laquelle se trouve l'arbre (TOP,BOTTOM,RIGHT,LEFT)

1.3 Récolter une plante ou ramasser un œuf

- Nom de la commande : COLLECT

1.4 Acheter des ressources

- Nom de la commande : BUY
- Argument 1 : Nom de la ressource (PARSNIPSEED,CAULIFLOWERSEED,CHICKEN)
- Argument 2 : Quantité désirée

1.5 Vendre des ressources

- Nom de la commande : SELL
- Argument 1 : Nom de la ressource (PARSNIPMATURE,CAULIFLOWERMATURE,EGG,MAYONNAISE)
- Argument 2 : Quantité désirée

1.6 Planter une graine

- Nom de la commande : PLANT
- Argument 1 : Nom de la graine à planter (PARSNIPSEED,CAULIFLOWERSEED)

1.7 Arroser une plante

- Nom de la commande : WATER

1.8 Remplir l'arrosoir

- Nom de la commande : FILL
- Argument 1 : Direction dans laquelle se trouve la case d'eau (TOP,BOTTOM,RIGHT,LEFT)

1.9 Dormir

- Nom de la commande : SLEEP

1.10 Construire une machine à mayonnaise

- Nom de la commande : BUILD
- Argument 1 : Direction dans laquelle construire (TOP,BOTTOM,RIGHT,LEFT)

2 Demandes

2.1 Description de la carte

- Nom de la commande : MAP
- Réponse : Une chaîne de caractères représentant la carte. Chaque caractère représentant une case. La carte est toujours carrée. Les cases sont listées ligne par ligne et de gauche à droite avec le code suivant :
 - H : case d'herbe sans arbre
 - T : case de terre meuble
 - E : case d'eau
 - A : case d'herbe avec un arbre
 - M : Maison
 - D : Point de départ

2.2 Contenu du magasin

- Nom de la commande : STORE
- Réponse : Nb de PARSNIPSEED|Nb de CAULIFLOWERSEED (par exemple : 10|11)

2.3 Position des oeufs

- Nom de la commande : EGG
- Réponse : Ligne Oeuf1|Colonne Oeuf1|Ligne Oeuf2|Colonne Oeuf2...

2.4 Position des poules

- Nom de la commande : CHICKEN
- Réponse : Ligne Poule1|Colonne Poule1|Ligne Poule2|Colonne Poule2...

2.5 Fin de partie

- Nom de la commande : END
- Réponse : END