**Mode d’emploi du jeu Roboc en réseau :**

* Tout d’abord, il faut lancer le package « TP Roboc Serveur » sur l’ordinateur hôte par le biais du module suivant :
  + On exécute le fichier Python qui suit :
    - MainProgram.py
* Ensuite, on lance le package « TP Roboc Client » sur les postes clients,
  + On exécute le fichier suivant :
    - SocketConnexion.py
* A l’ouverture du programme, une invite propose de saisir l’adresse de l’hôte :
  + On peut saisir localhost ou 127.0.0.0),
  + On peut également saisir une adresse de serveur (en cas de DNS installé et configuré sur le réseau local),
* Taper sur une touche pour s’inscrire,
* Taper C pour clôturer les inscriptions,
* Une fois les inscriptions clôturées, les grilles du labyrinthe sont envoyées avec le placement de chaque robot,
  + Chaque joueur est représenté par le chiffre du numéro de son robot,
* Une fois le jeu commencé, les joueurs peuvent :
  + Saisir un déplacement vers l’ouest, l’est, le sud ou le nord:
    - Exemple : E9, O6, S3, N7,
  + Murer un accès à l’aide des commandes suivantes :
    - ME, MN, MS, MO
  + Percer un obstacle muré à l’aide des commandes suivantes :
    - PE, PO, PS, PN
* A chaque déplacement de joueur, la grille du labyrinthe est envoyée à chaque joueur,
* Une fois qu’un joueur a atteint la sortie (représenté par un U), un message désignant le robot vainqueur est envoyé,
* Une fois le gagnant désigné, il suffit de taper « fin » pour quitter le jeu,