

Architecture et Spécification du Protocole de Communication:

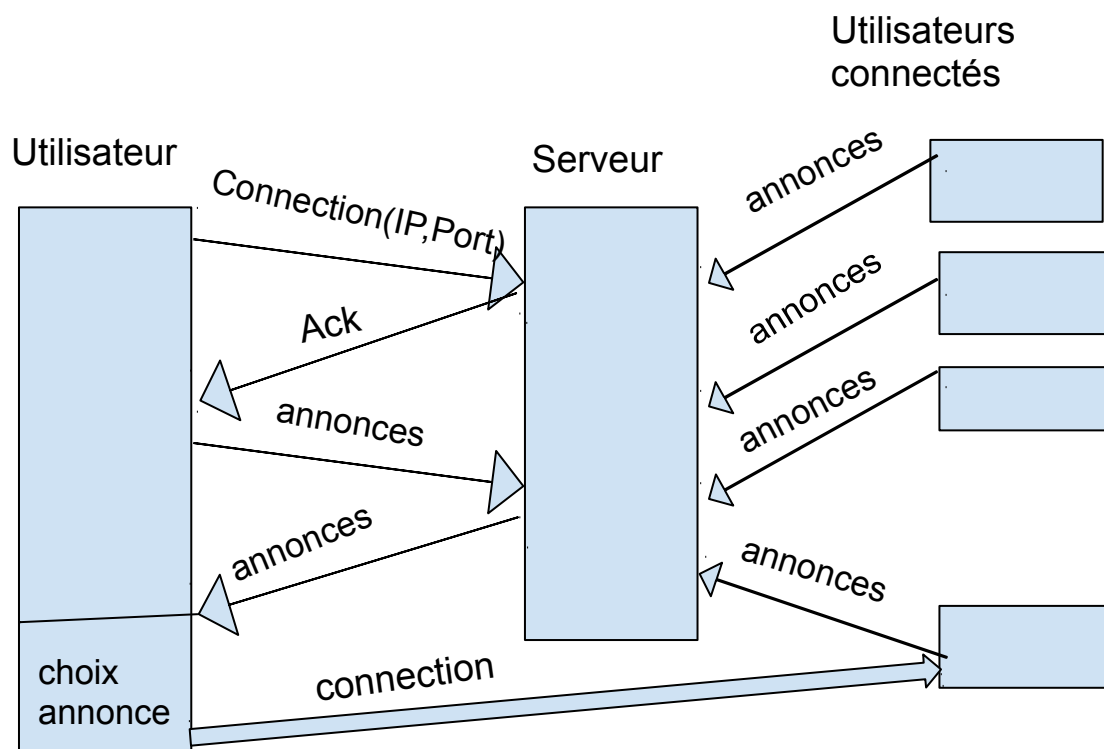
Groupe 2:

Brice Gente & Sabrina Ouali

Nguyen Duc Anh

Raphaël Trancoso & Cédric Laguerre

- Type de communication: TCP
- Port: 1027 et Port de test supplémentaire 55565.
- Fichier Note qui décrira les problèmes rencontrés.



Explication :

Communications Client -> Server :

Start : Début de la communication Client-Serveur. Le serveur doit renvoyer la liste des id des communications disponibles.

Asklist : Demande la liste. Le serveur doit renvoyer la liste des id des communications disponibles.

annonce + ID annonce2 : Demande au serveur de communiquer avec un autre. Le serveur doit répondre *RefuseAnnonce*, *Error*, *CreateServer* ou *AdressAnnonce*.

Answer + Y/N : Retour de la réponse utilisateur sur une demande du serveur. (Retour Possible d'un OK pour être sûr)

ReturnServer : Préviens le serveur que le Client est a nouveau disponible. (Retour Possible d'un OK pour être sûr)

Exit : Préviens le serveur que le Client quitte le serveur. (Retour Possible d'un OK pour être sûr)

(OK : Préviens que le serveur a bien effectuer l'action demander, ou reçu le packet correctement).

Communications Server -> Client :

List + id0 + id1 + ... + EndList: Envoie la liste des identifiants des annonces disponible a ce moment au client. (Retour Possible d'un OK pour être sûr)

Error + int_error : Préviens le client qu'une erreur est survenue. (Retour Possible d'un OK pour être sûr)

AskAnnonce + ID annonce1 : Demande via le client, si l'utilisateur veut faire une communication avec annonce1. Le client doit répondre Answer.

RefuseAnnonce : Préviens l'utilisateur que sa proposition de communication a été refusé.

CreateServer : Préviens le client qu'il doit créer un serveur privé pour communiquer avec la personne précédemment sélectionné. (Retour Possible d'un OK pour être sûr)

AdressAnnonce+ adresse : (OK : Préviens que le client a bien effectuer l'action demander, ou reçu le packets correctement).

Communications ClientS -> ClientC : (Client/Serveur -> Client/Client)

SetColor + Int : impose au client-client sa "couleur" durant la communication. Cela sert d'identifiant (un peu comme un parcours de graphe où on sait, quels noeud ont été visité) (Retour Possible d'un OK pour être sûr).

Annonce + [_,_,_,_,_,_,_] : Envoie le tableau actuel de la communication, 0 étant une case libre, l'identifiant dans la communication du client/serveur pour sa couleur et la couleur imposé pour le client/client pour la sienne. Annonce/lancement, Pos, Win, Lose, Draw, Exit attendu en réponse.

Pos + Int : Envoie ce qu'il faut effectuer dans la case préciser. Annonce, Pos, Win, Lose, Draw, Exit attendu en réponse.

Win : Préviens l'autre que le client-serveur a la main prise sur l'annonce (via la communication).

Lose : Préviens l'autre que le client-serveur ne peut plus avoir l'annonce (via la communication). En gros il perd la communication donc l'annonce

Draw : Préviens qu'une annonce ne peut être choisi ni par l'un ni par l'autre.

Reannonce : Demande au client-client si il veut refaire une communication, Answer attendu

Answer + Y/N : Réponse à Reannonce.

Exit : Préviens le client/client que le client/serveur quitte la communication. (Retour Possible d'un OK pour être sûr)

(OK : Préviens que le client-serveur a bien effectuer l'action demander, ou reçu le packets correctement)

Communications ClientC -> ClientS : (Client/Client -> Client/Serveur)

Start : Préviens que le client/client est connecté. SetColor attendu

Annonce + [_,_,_,_,_,_,_] : Envoie le tableau actuel de la communication(peut avoir plusieurs communication ou annonce ou plusieurs personnes qui veulent communiquer sur la même annonce ...), 0 étant une case libre, l'identifiant dans la communication du

client-serveur pour sa couleur et la couleur imposé pour le client/client pour la sienne.

Annonce, Pos, Win, Lose, Draw, Exit attendu en réponse.

Pos + Int : Envoie ce qu'il faut faire dans la case préciser. Annonce, Pos, Win, Lose, Draw, Exit attendu en réponse.

Win : Préviens l'autre que le client/client remporte l'annonce.

Lose : Préviens l'autre que le client/client ne remporte pas l'annonce.

Draw : Préviens q'une annonce ne peut être choisi par l'un ni par l'autre (aucun des clients).

Reannonce : Demande au client/serveur si il veut refaire une annonce. Answer attendu

Answer + Y/N : Réponse à Reannonce.

Exit : Préviens le client/client que le client/serveur quitte la communication. (Retour Possible d'un OK pour être sûr)

(OK : Préviens que le client/client a bien effectuer l'action demander, ou reçu le packets correctement)