

Consignes

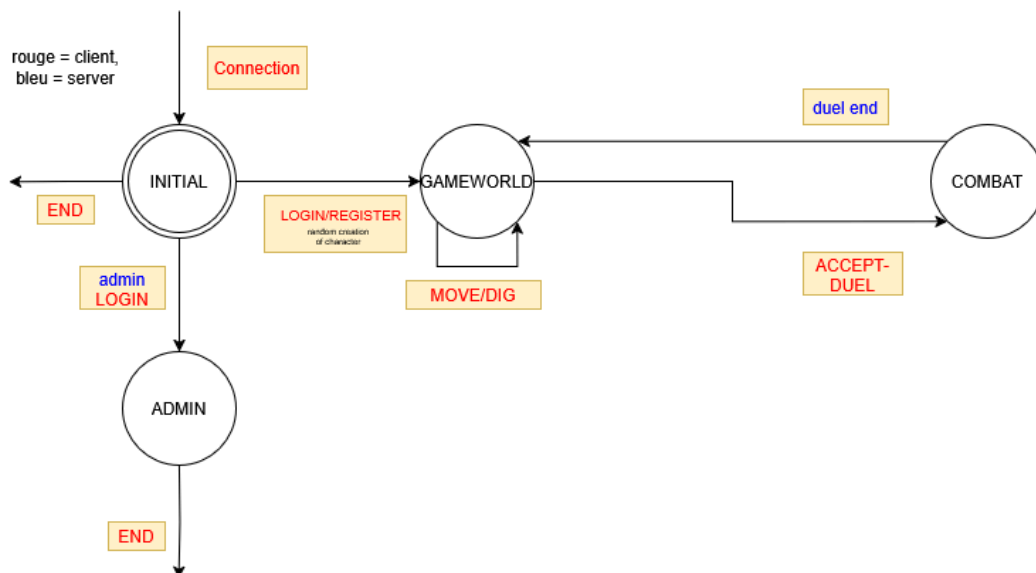
Application client-serveur basée sur notre librairie :

- il faut plusieurs clients
- les usagers de la plateforme doivent partager des infos entre eux

CAHIER DES CHARGES

- **Description courte**
 - Jeux massivement en ligne dans lequel les joueurs parcourent le monde et combattent des monstres contrôlés par l'ordinateur ou des autres joueurs. Les joueurs se battent par le moyen de créatures dont ils font collection. Les joueurs peuvent aussi interagir avec des éléments du décor pour acquérir des objets qui renforcent leurs créatures.
- [Cahier des charges de notre projet MMPORG : Diagramme d'état d'un cas d'usage](#)

Cahier des charges de notre projet MMPORG : Diagramme d'état d'un cas d'usage



Voir le fichier protocol.txt pour les informations concernant les protocoles utilisés.
Voir le fichier readme pour les informations de mise en route.

- **Autres spécifications**
 - géographie en grille
 - tour par tour

Exemple d'utilisation. (A gauche le serveur, au milieu John et à droite Alice)

```

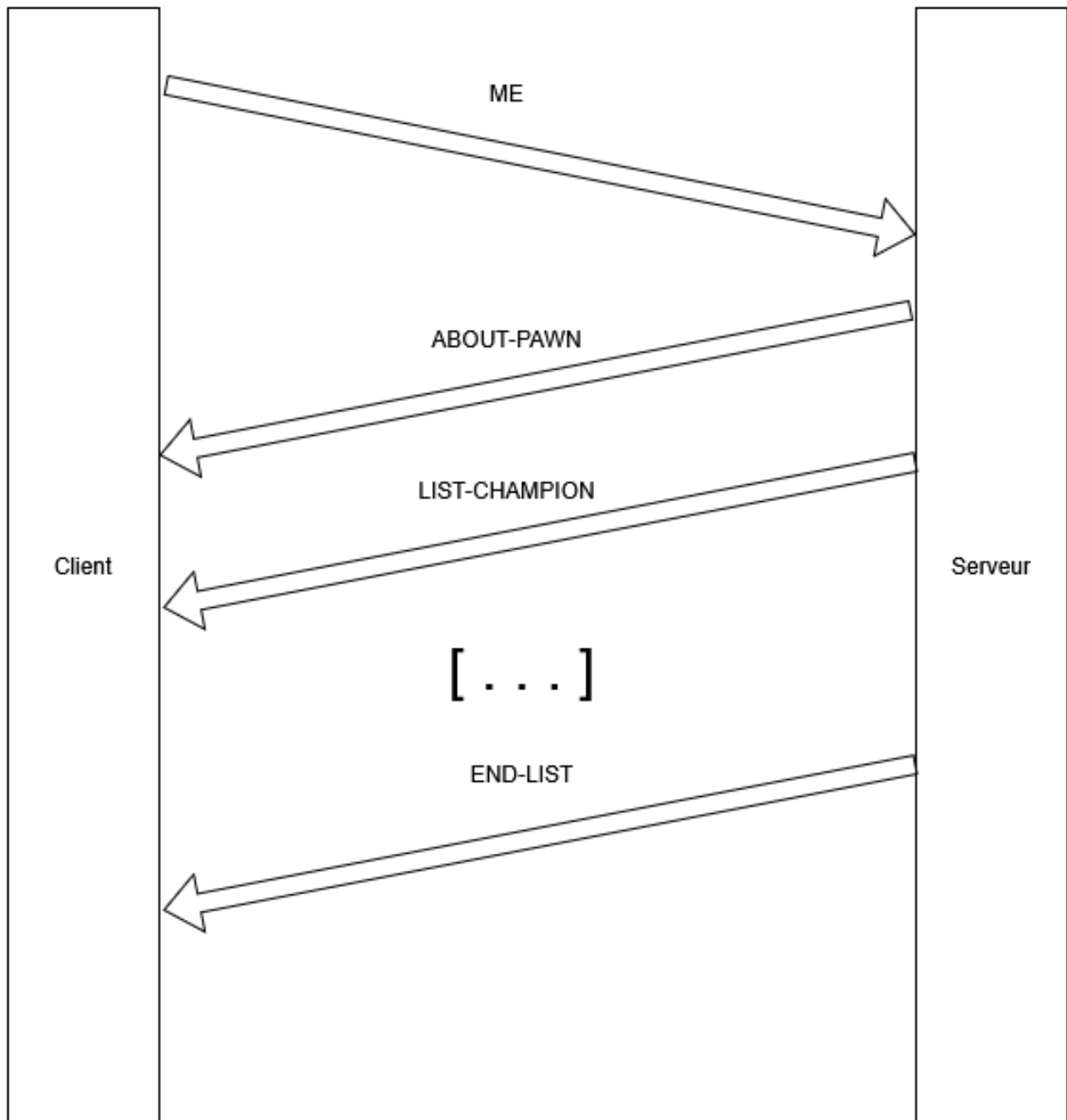
[*] accepting client
[*] created user 0 for remote host 127.0.0.1:13719
[*] COMMAND REGISTER John pass
[*] creating account
  [creation of 'John' with password 'pass']
  [sending pass]
  [giving items]
  [giving champions]
  [success]
[*] accepting client
[*] created user 1 for remote host 127.0.0.1:13995
[*] [2] COMMAND REGISTER Alice pass
[*] creating account
  [creation of 'Alice' with password 'pass']
  [sending pass]
  [giving items]
  [giving champions]
  [success]
[*] [8] COMMAND MESSAGE Bonjour a tous!
[*] [8] COMMAND SEE
  (sending) LIST-LINK 0 Sud-Ouest
  (sending) LIST-LINK 1 Ouest
  (sending) LIST-LINK 2 Nord-Ouest
  (sending) LIST-LINK 3 Sud
  (sending) LIST-LINK 4 Nord
  (sending) LIST-LINK 5 Sud-Est
  (sending) LIST-LINK 6 Nord-Est
  (sending) LIST-LINK 7 Nord-Est
  (sending) LIST-LINK 8 Nord-Est
  (sending) LIST-FEATURE 0 Buisson
  (sending) LIST-FEATURE 1 Buisson
  (sending) LIST-FEATURE 2 Buisson
  (sending) LIST-PWAM 0 John
  (sending) LIST-PWAM 1 Alice
  (sending) END-LIST
  (sending) MOVE 0
  (sending) MOVE 0
  (received) 'PAMM-ARRIVED 0 John'
  (received) 'YOU-MOVED Plain(1,2)'
  (sending) 'SEE'
  (received) 'ABOUT-PLACE Plain(1,2)'
  (received) 'LIST-LINK 0 Sud-Ouest'
  (received) 'LIST-LINK 1 Ouest'
  (received) 'LIST-LINK 2 Nord-Ouest'
  (received) 'LIST-LINK 3 Sud'
  (received) 'LIST-LINK 4 Nord'
  (received) 'LIST-LINK 5 Sud-Est'
  (received) 'LIST-LINK 6 Nord-Est'
  (received) 'LIST-LINK 7 Nord-Est'
  (received) 'END-LIST'
  (received) 'LIST-FEATURE 0 Buisson'
  (received) 'LIST-FEATURE 1 Buisson'
  (received) 'LIST-FEATURE 2 Buisson'
  (received) 'LIST-FEATURE 3 Buisson'
  (received) 'LIST-FEATURE 4 Buisson'
  (received) 'END-LIST'
  (received) 'LIST-PWAM 0 John'
  (received) 'END-LIST'
  (sending) GLOBAL-MESSAGE Je suis parti!
  (sending) GLOBAL-MESSAGE Je suis parti!
  (received) 'MESSAGE John Je suis parti!'
  (received) 'MESSAGE John Je suis parti!'

[*] 0 -> /main

```

Dans cet exemple, John envoie un message dans le chat local, regarde aux alentours, s'éloigne dans la région voisine, puis envoie un message dans le chat global. Tous ces événements sont observés par Alice qui reste dans la région d'origine.

On indique de plus un exemple d'échange entre le client et serveur sous forme de diagramme de séquence.



Le client envoie ME pour avoir des informations sur sa situation actuelle. Le serveur réponds ABOUT-PAWN avec quelques informations sur le personnage joueur, suivit d'un nombre indéterminé de LIST-CHAMPION pour informer sur les champions présents dans l'équipe du joueur, finit par un END-LIST.