# La roue de la fortune : Protocol

Connection : C-<pseudo>-<psw>

Réponses : C-1-<id> (ok), C-0 (fail)

Inscription : I-<pseudo>-<psw>

Réponses : I-1(ok), I-0 (pseudo déjà pris)

Liste des parties : G

Réponses : G-<nom>-<nb joueurs>-<nb spectateurs>-<IP>-<Port>

Créer une partie : P-<nom>

Réponses : P-<nom>

Rejoindre une partie : le client se connecte au serveur et se connecte

Le serveur demande au joueur son pseudo : N

Réponse : N-<pseudo>

Nouveau joueur à rejoins : NJ-<pseudo>

Chat : T-<pseudo>-message

Broadcasté à tout les joueurs de la partie (y compris le sender)

Enigme rapide : Q-<phrase>

Enigme normale : R-<phrase>

Envoi d’un char :

Serveur vers clients : W-<char>-<position>

Si position = -1 => bad char

Client vers server : W-<char>

Gagnant de la question : j-<id>

Boolean can play : b-<1> ou b-<0>

Mauvaise réponse : M

Afficher la phrase secrete : F

Faire tourner la roue :

Client : S (demande), S-1-<valeur> (roue tournée)

Serveur (réponse broadcasté) : S-<value> (value étant en degrés)

Serveur attant que le joueur tourne le roue (30s) : A-<true / flase>

Recevoir argent des joueurs : E-<id>-<ammount>

Nouvelle manche : Z-<round number>

Victoire : V

Défaite : X