

Protocol

X veut dire qu'il n'y a aucune attente de réponse.

Client envoi => Serveur réponse

Le serveur aura pour chaque client un id qui lui enverra au moment de sa connexion

Client	Serveur	Pourquoi
Connected : (UTF-8)	Id player : (Int32) Liste des id des autres player s'il y en a : [(Int32)]	Le client se connecte au serveur, la partie commence s'il s'agit d'une partie d'un joueur ou que tous les joueurs sont connectés. Attente de client si partie à plusieurs
Moving : (Int32, Int32)	X	Quand le joueur bouge. (Nouvelle position du joueur)
Speed : (Int32)	X	Quand le joueur change de vitesse (Bonus)
Shoot : (UTF-8)	X	Quand le joueur tire
Disconnected : (UTF-8)	X	Quand le joueur se déconnecte (Crash ou manuel)

Serveur envoi => Client réponse

Le serveur envoi à tous les clients connectés en même temps donc chaque message qui concerne un player en particulier sera suivi d'un (Int32) représentant l'id du player. Exemple : Player Hit : (Int32),(Int32)

Serveur : (UTF-8)	Client	Pourquoi
Start Game : (UTF-8)	X	Si le client était en train d'attendre dans le lobby.
New enemy :	X	Apparition d'un nouvel ennemi sur la map, la

(Int32, Int32, Int32)		vitesse peut changer entre chaque ennemi.
Dead : (UTF-8)	X	Le joueur (String) n'a plus de vie.
Lose Game : (UTF-8)	X	Plus aucun joueur en vie, fin de la partie.
Player Hit : (Int32)	X	Joueur touché, perte d'un certain nombre d'hp
Enemy Dead : (Int32, Int32)	X	Ennemie mort (position)
New Bonus : (UTF-8)	X	Un bonus obtenu à la mort d'un ennemi
Win Game : (UTF-8)	X	Client a gagné, fin de la partie.