

Protocol

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

Client envoi => Serveur réponse

Client	Serveur	Pourquoi
Connected : (UTF-8)	Start Game Waiting for players	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

Serveur : (UTF-8)	Client	Pourquoi
Start Game : (UTF-8)	X	Si le client était en train d'attendre dans le lobby.
New enemy : (Int32, Int32, Int32)	X	Apparition d'un nouvel ennemi sur la map, la 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)		Client a gagné, fin de la partie.