

Emplacement	Adresse IP	Port	Envoie (string txt)	Description	Recoit	
						Medialon envoie
Bar/Sectionneur	192.168.1.40	5001	happyHour0	Sectionneur fermé / Fin de l'Happy hour	Rien de Medialon hormis accusé de reception si nécessaire	ackhappyhour0
			happyHour1	Sectionneur ouvert / Happy hour de type 1 (effets visuels à définir avec le client)	Quelle ambiance est jouée	ackhappyhour1
			happyHour2	Sectionneur ouvert / Happy hour de type 2 (effets visuels à définir avec le client)	Quelle happy hour est activée	ackhappyhour2
			happyHour3	Sectionneur ouvert / Happy hour de type 3 (effets visuels à définir avec le client)	Un signal quand l'happy hour prend fin	ackhappyhour3
			audio0	Joue sur les HP la bande son 0		
			audio1	Joue sur les HP la bande son 1		
			audio2	Joue sur les HP la bande son 2		
			audio3	Joue sur les HP la bande son 3		
			audio4	Joue sur les HP la bande son 4		
			audio5	Joue sur les HP la bande son 5		
			audio6	Joue sur les HP la bande son 6		
			audio7	Joue sur les HP la bande son 7		
Machine 1	192.168.1.41	5001	console1Up	Fonctions et/ou effets à définir avec Florian.		ackconsole1Up
			console1Stop			ackconsole1Stop
			console1Right			ackconsole1Right
			console1Push			ackconsole1push
			console2Start			ackconsole2start
			console2Stop			ackconsole2stop
			console2Push			ackconsole2push
			console3Start			ackconsole3start
			console3Stop			ackconsole3stop
			console3Push			ackconsole3push
			colonneUp			ackcolonneup
			colonneStop			ackcolonnestop
			colonneDown			ackcolonedown
			action0			ack1action0
			action1			ack1action1
			action2			ack1action2
			action3			ack1action3
			action4			ack1action4
Machine 2	192.168.1.42	5001	code0	Fonctions et/ou effets à définir avec Florian.		ackcode0
			code1			ackcode1
			code2			ackcode2
			code3			ackcode3
			code4			ackcode4
			cuveEffet0			ackcuveeffet0
			cuveEffet1			ackcuveeffet1
			cuveEffet2			ackcuveeffet2
			action0			ack2action0
			action1			ack2action1
			action2			ack2action2
			action3			ack2action3
			action4			ack2action4
				Il manque un état éteint. Lorsque l'on ferme le Meltdown, ce serait bien que Arduino puisse le savoir.		