



# Protocole réseau

Ce document référence toutes les commandes client vers serveur utilisables durant le projet. Toutes les commandes (actions et demandes) ont la même structure générale :

**Commande|Argument 1|Argument 2|Argument 3...**

En l'absence d'indications contraires, le serveur répondra systématiquement "OK" ou "NOK|message d'erreur" à une commande du client.

## 1 Actions

### 1.1 Attendre

- Nom de la commande : WAIT

### 1.2 Déplacer son personnage

- Nom de la commande : MOVE
- Argument 1 : Direction souhaitée (TOP,BOTTOM,RIGHT,LEFT)

### 1.3 Récolter une ressource

- Nom de la commande : COLLECT
- Argument 1 : Direction dans laquelle récolter (TOP,BOTTOM,RIGHT,LEFT)

### 1.4 Construire un bâtiment

- Nom de la commande : BUILD
- Argument 1 : Direction dans laquelle construire (TOP,BOTTOM,RIGHT,LEFT)
- Argument 2 : Bâtiment souhaité (FURNACE,FORGE)

### 1.5 Fabriquer une ressource à l'aide d'un bâtiment

- Nom de la commande : CRAFT
- Argument 1 : Direction du bâtiment (TOP,BOTTOM,RIGHT,LEFT)
- Argument 2 : Ressource à fabriquer (COAL,IRONINGOT,GOLDINGOT,COIN)

## 2 Demandes

### 2.1 Position du joueur

- Nom de la commande : PLAYER
- Réponse : Les coordonnées du joueur (ligne/colonne).

## 2.2 Description de la carte

- **Nom de la commande :** MAP
- **Réponse :** Une chaîne de caractères représentant la carte. Chaque caractère représentant une case. La carte est toujours carrée. Les cases sont listées ligne par ligne et de gauche à droite avec le code suivant :
  - W : case d'eau
  - H : case d'herbe sans ressource
  - T : case d'herbe avec un arbre
  - R : case d'herbe avec un rocher
  - I : case d'herbe avec du fer
  - G : case d'herbe avec de l'or

## 2.3 Fin de partie

- **Nom de la commande :** END
- **Réponse :** END