

RFC 4242

***Protocole d'échange Serveur / Moniteur Graphique
Projet Zappy***

***Version 1.0
27/05/2014 14:36***



Tableau des commandes et symboles associés

Serveur	Moniteur	Détails
"msz X Y\n"	"msz\n"	Taille de la carte. <i>map size</i>
"bct X Y q q q q q q q\n"	"bct X Y\n"	Contenu d'une case de la carte. <i>content of a box on the map</i>
"bct X Y q q q q q q q\n" * <i>nbr_cases</i>	"mct\n"	Contenu de la carte (toutes les cases). <i>content of all boxes on the map</i>
"tna N\n" * <i>nbr_equipes</i>	"tna\n"	Nom des équipes. <i>Name all the teams</i>
"pnw #n X Y O L N\n"	-	Connexion d'un nouveau joueur. <i>Connection of a new player</i>
"ppo #n X Y O\n"	"ppo #n\n"	Position d'un joueur. <i>Position of a player</i>
"plv #n L\n"	"plv #n\n"	Niveau d'un joueur. <i>Level of a player</i>
"pin #n X Y q q q q q q q\n"	"pin #n\n"	Inventaire d'un joueur. <i>Inventory of a player</i>
"pex #n\n"	-	Un joueur expulse. <i>expulsion of a player</i>
"pbc #n M\n"	-	Un joueur fait un broadcast. <i>Broadcast message sent by player</i>
"pic X Y L #n #n ... \n"	-	Premier joueur lance l'incantation pour tous les suivants sur la case. <i>Incanation of a player</i>
"pie X Y R\n"	-	Fin de l'incantation sur la case donnée avec le résultat R (0 ou 1). <i>End of casting box data, with result 1 or 0</i>
"pfk #n\n"	-	Le joueur pond un œuf. <i>Player lays an egg</i>
"pdr #n i\n"	-	Le joueur jette une ressource. <i>Player put's down a resource</i>
"pgt #n i\n"	-	Le joueur prend une ressource. <i>Player takes a resource</i>
"pdi #n\n"	-	Le joueur est mort de faim. <i>Player is starved</i>
"enw #e #n X Y\n"	-	L'œuf a été pondu sur la case par le joueur. <i>The egg was laid on the box</i>
"eht #e\n"	-	L'œuf éclore. <i>The egg hatches</i>
"ebo #e\n"	-	Un joueur s'est connecté pour l'œuf. <i>A player connects to an egg</i>
"edi #e\n"	-	L'œuf éclos est mort de faim. <i>The egg hatched starved?</i>
"sgt T\n"	"sgt\n"	Demande de l'unité de temps courante sur le serveur. <i>Application of the current time unit on the server</i>
"sgt T\n"	"sst T\n"	Modification de l'unité de temps sur le serveur. <i>Changing the unit of time on the server</i>
"seg N\n"	-	Fin du jeu. L'équipe donnée remporte la partie. <i>Gameover, particular team won</i>
"smg M\n"	-	Message du serveur. <i>Message from the server</i>
"suc\n"	-	Commande inconnue. <i>Unknown command</i>
"sbp\n"	-	Mauvais paramètres pour la commande. <i>Invalid command paramiter</i>

Numéro	Ressource
0	Nourriture
1	Linemate
2	Deraumère
3	Sibur
4	Mendiane
5	Phiras
6	Thystame

Symbole	Signification
X	Largeur ou position horizontale <i>Horizontal width or position</i>
Y	Hauteur ou position verticale <i>Vertical Height or position</i>
q	Quantité <i>Amount</i>
n	Numéro de joueur sur le serveur <i>Player number on the server</i>
O	Orientation (N:1, E:2, S:3, O:4) <i>W</i>
L	Niveau du joueur ou de l'incantation <i>Player level or incanation</i>
e	Numéro d'œuf sur le serveur <i>Number of eggs on the server</i>

Symbole	Signification
T	<i>Time unit</i> Unité de temps
N	<i>Team Name</i> Nom de l'équipe
R	Résultat de l'incantation <i>Result of the incanation</i>
M	Message
i	<i>Resource ID</i> Numéro de ressource

Tableau des évènements

Evènement	Serveur	Moniteur
Connexion du moniteur Connecting the monitor	"BIENVENUE\n" WELCOME "msz X Y\n" "sgt T\n" "bct 0 0 q q q q q q\n" ... "bct X Y q q q q q q\n" "tna N\n" ... "tna N\n" "pnw #n X Y O L N\n" ... "enw #e #n X Y\n" ...	"GRAPHIC\n"
Connexion d'un joueur Connecting a player	"pnw #n X Y O L N\n"	-
Connexion d'un joueur grâce a un œuf Connecting a player thanks to an egg	"ebo #e\n" "pnw #n X Y O L N\n"	-
Avance Advance	"ppo #n X Y O\n"	-
Droite Right	"ppo #n X Y O\n"	-
Gauche Left	"ppo #n X Y O\n"	-
Voir See	-	-
Inventaire Inventory	-	-
Prend Take	"pgt #n i\n" "pin #n X Y q q q q q q\n" "bct X Y q q q q q q\n"	-
Pose Put	"pdr #n i\n" "pin #n X Y q q q q q q\n" "bct X Y q q q q q q\n"	-
Expulse Kick	"pex #n\n" "ppo #n X Y O\n" ... "ppo #n X Y O\n"	-
Broadcast	"pbc #n M\n"	-
Incantation	"pic X Y L #n #n ... \n"	-
Fin de l'incantation Complete the cast	"pie X Y R\n" "plv #n L\n" ... "plv #n L\n" "bct X Y q q q q q q\n" ... "bct X Y q q q q q q\n"	-
Fork	"pfc #n\n"	-
Fin du fork	"enw #e #n X Y\n"	-
Eclosion de l'œuf Hatching egg	"eht #e\n"	-
Oeuf moisi (mort) Rotten egg	"edi #e\n"	-
Mort d'un joueur Death of a player	"pdi #n\n"	-
Fin du jeu End of game	"seg N\n"	-