

# Documentation du Serveur UDP du jeu AnagramQuest

Kacper KUPIS  
Qassim-Tayab MANSOOR

## 1. Introduction

Dans cette documentation nous allons vous présenter les messages à envoyer au serveur ainsi que les messages que vous pouvez recevoir pour pouvoir jouer au jeu AnagramQuest. Les messages envoyer au serveur sont de la forme suivante : "commande1:valeur1,commande2:valeur2", vous pouvez envoyer au serveur une ou plusieurs commande chacune séparer par une virgule ',' ainsi qu'une valeur associée à chaque commande s'il y en a besoin, la valeur associée à la commande doit être séparé de la commande par deux points ':'.

## 2. Commandes envoyé au serveur:

### a. start

La commande start permet de lancer une partie sur le serveur. Elle doit être suivie d'une valeur n qui permet de choisir un valeur de la taille de l'anagramme final, par exemple : "start:6" , va commencer une partie, calculer une séquence d'anagramme dont le dernier aura une taille de 6. Après qu'une séquence d'anagramme a été générer un premier anagramme va être envoyé vers le client avec la commande guess.

Erreurs possibles:

- lengthOf1: n=1, une taille minimale de 2 est demandée.
- noLengthSpecified: Pas de n donné, il faut fournir une valeur de n obligatoirement
- n supérieur au mot le plus grand du dictionnaire, il faut que n soit égale ou inférieur au mot le plus grand du dictionnaire.
- notANumber: n n'est pas un nombre, il faut que n soit un nombre.
- gameAlreadyStarted: une partie a déjà été lancée pour ce client.
- tooManyValuesGiven: Plusieurs valeurs de n on été donné.
- noAnagramSequenceFound: aucune séquence d'anagramme n'a été trouvé

### b. answer

La commande answer permet de deviner un anagramme. La commande answer doit être suivie d'un mot, par exemple : "answer:donner". Le mot "donner" va donc être la réponse qui va être prise en compte. Si la réponse est bonne, le serveur va renvoyer une nouvelle commande guess avec le prochain anagramme à trouver ou la commande win si c'était le dernier anagramme qu'il fallait trouver. Si la réponse est fausse alors la commande wrong est renvoyée par le serveur.

Erreurs possible:

- noAnwsersGiven: aucune réponse n'ait été spécifié.

- multipleAnswersGiven: plusieurs réponses ont été données, par exemple "answer:rue:rat".
- noGameFound: aucune partie lancée n'a été trouvée pour ce client.

c. abandon

La commande abandon permet d'abandonner la partie en cours. Après avoir envoyé la commande le serveur va renvoyer un exemple d'anagramme qui aurait pu être trouvé avec les lettres actuelles puis supprimer l'instance du jeu pour ce client.

Erreurs possibles:

- noGameFound: aucune partie lancée n'a été trouvée pour ce client.

### 3. Commandes envoyées par le serveur

a. error

Cette commande est renvoyée s'il y a une erreur avec une commande précédente. Voir les commandes en question pour chaque code d'erreur.

b. guess

Cette commande envoie des lettres qui peuvent être arrangées pour former un mot, par exemple : "guess:abr". Le client devra donc répondre avec un mot valide ou abandon pour annuler la partie.

c. wrong

Cette commande est renvoyée si le mot deviné par la commande answer est faux.

d. gameCancelled

Cette commande est renvoyée si le joueur a abandonné la partie. Cette commande est suivie d'un potentiel mot qui aurait pu être deviné, par exemple : "gameCancelled:pomme".

e. win

Cette commande est envoyée si le client a deviné tous les mots de la séquence d'anagrammes.