

Ce document présente les procédures de communication entre serveur de calcul et interfaces.

A) Instancier une partie

Requête Client	Requête Serveur	Description
25		Stack joueur 1 (bouton)
	V	
25		Stack joueur 2 (small blind)
	V	
25		Stack joueur 3 (big blind)
	V	
As		Carte Flop 1
	V	
Kc		Carte Flop 2
	V	
3h		Carte Flop 3
	V	
6h		Carte Turn
	V	
9h		Carte River
	V	
E		Fin de transmission

B) Récupérer les données du serveur

Requête Client	Requête Serveur	Description
	0	SHOWCARDS*
V		
	0	Joueur concerné (ici bouton)
V		
	2	Nombre d'actions
V		
	0	Valeur de l'action 1 (fold)
V		
	25	Valeur de l'action 2 (faire tapis)
V		
	RANGE** 1	
V		
	RANGE** 2	
V		
	F	ACTION_TYPE*** 1
V		
	R	ACTION_TYPE*** 2
V		
	E	Fin de transmission

(*) SHOWCARDS :

0 = pas de nouvelles cartes ; 1 = afficher flop ; 2 = afficher turn ; 3 = afficher river

4 = fin du jeu (l'action sélectionnée est terminale) => dans ce cas le serveur n'envoie rien après

(**) RANGE :

169 entiers compris entre 0 et 100, écrits avec trois nombres (donc 507 chiffres au total)

Mock RANGE 1 :

[illegible]

Mock RANGE 2 :

[illegible]

(***) ACTION_TYPE :

F = fold; X = check; C = call; R = raise (valable pour open, iso, shove ...)

C) Autres requêtes

Choisir une action: Envoyer uniquement l'index de l'action (entre 0 et nombre d'actions – 1)

⇒ Pas de confirmation serveur, on entre dans **B**

Nouvelle Partie : Envoyer **20**, le serveur envoie une confirmation puis on revient à **A**