

ID	MESSAGE	Code
0	Acceptation du serveur	True or False
1	Envoi des pièces au serveur avec position de la piece et valeur de la piece	<pre> for(int i = 0; i < 40; i++) { p.append(i); // Numéro de la pièces (à partir du bas à droite, vers le haut à gauche) p.append((char)(g.getPiece({g.GridSize - (i % g.GridSize) - 1, g.GridSize - (i / g.GridSize) - 1}).rank)); } </pre>
2	Jouer	
3	Envoi du mouvement au serveur	<pre> p.append(3); p.append((g.GridSize - g.selected.y - 1) * g.GridSize + (g.GridSize - g.selected.x - 1)); p.append((g.GridSize - coords.y - 1) * g.GridSize + (g.GridSize - coords.x - 1)); </pre>
4	Update origine + destination	<pre> gf::Vector2u firstCoords; firstCoords.x = msg[2] % g.GridSize; firstCoords.y = (int)(msg[2] / g.GridSize); gf::Vector2u lastCoords; lastCoords.x = msg[3] % g.GridSize; lastCoords.y = (int)(msg[3] / g.GridSize); </pre>
5	Signal de fin de jeu	state = msg[1] ? State::Win : State::Lose;
6	Le client quitte	