

(port) Commande	Retour du serveur	Retour si erreur	Explication
(4242) CONNECT+» «+LOGIN	OK+» «+[0-9]	KO	L'utilisateur se connect avec son login, si il est accepté (assez de place dispo) il lui est retourné OK avec son numéro de joueur
(4242) UPDATE	Char ** (La MAP)	KO	Permet de récupérer la Map
(4242) UP	OK	KO	Permet de faire un mouvement vers le haut, si le mouvement est impossible, KO est retourné sinon OK
(4242) DOWN	OK	KO	Permet de faire un mouvement vers le bas si le mouvement est impossible, KO est retourné sinon OK
(4242) LEFT	OK	KO	Permet de faire un mouvement vers la gauche, si le mouvement est impossible, KO est retourné sinon OK
(4242) RIGHT	OK	KO	Permet de faire un mouvement vers la droite, si le mouvement est impossible, KO est retourné sinon OK
(4242) DROP	OK	KO	Permet de déposer une Bombe
(8484) CONNECT	OK	KO	Permet de se connecter au socket de visualisation
(8484) UPDATE	char ** (La MAP)	KO	Permet de récupérer la Map

Dans le cas ou vous mourrez, le serveur retournera systématiquement : DIE

X = Mur

B = Bombe

F = Flamme

[0-9] = Numéro du joueur

* = Bonus flammes

Schéma simplifié :

hauteur largeur

```
[
    MAP
]
```

MAP complète :

10	10	\0								
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	\0
X		X	X	X	X	1			X	\0
X		X	*		X		X		X	\0
X		X	X				X		X	\0
X	2			B			X	4	X	\0
X	X	X	X	X	X		X		X	\0
X							X		X	\0
X		X	X		X		X		X	\0
X		X	X	3	X				X	\0
X					X				X	\0
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	\0

Client

Serveur

CONNECT thirio_g

OK 2

UPDATE

char **

RIGHT

OK

UP

KO

UPDATE

char **

RIGHT

OK

DOWN

KO

(Si a ce moment la bombe explose et que vous êtes dans le champs d'action)

RIGHT

DIE

UPDATE

char **

DOWN

DIE

CONNECT thirio_g

OK 1

RIGHT

OK

...