

Club informatique Esisar

Compétition I.A.

Protocole entre le serveur et le client joueur



02/07/2024

Compétition I.A

Protocole entre le serveur et le client joueur

Version : 0.0.1.1

I)Poigné de main

- Le client envoi : "JOU" en ascii.
- Le serveur répond ensuite : "JOK" en ascii.
- Le client envoi le nombre de caractère sur 1 octet du nom du joueur.
- Le client envoi ensuite en ascii le nom du joueur sur le nombre d'octet dit précédemment.
- Le client indique ensuite le nombre de détecteur sur un octet qui doit être compris entre 1 et 10 inclus.
- Le client envoi sur 2 octets à chaque fois l'angle en degré 10^{-3} de chaque détecteur.
- Le serveur renvoi 0 sur un octet une fois qu'il a tous reçu.
- Le serveur envoi 1 sur 1 octet pour commencer la course.

II)Message Serveur->Client

A chaque avancement du système le serveur envoi toutes les informations mise à jour de la manière suivante :

- La valeur de chaque détecteur sur 2 octets.
- Sur 1 octet si la voiture est en marche arrière ou avant, '0' pour la marche avant et '1' pour la marche arrière.
- La vitesse de la voiture sur 2 octets.
- L'angle des roues de la voiture sur 2 octets en degré 10^{-3} .
- Un dernier octet s'il vaut '0' la course continu, si '1' la course est en pause, si '2' la course est finie.

Si le système est en pause le serveur enverra sur un octet soit '0' pour que la course reprenne soit '1' pour dire que la course est finie.

III) Message Client->Serveur

Le client doit répondre au serveur à chaque fois que le serveur envoie des informations sur le système.

Le client envoie :

- Sur 1 octet si le joueur veut être en marche avant ou arrière.
- Sur 1 octet l'accélération voulue '0' minimum et '255' maximum
- Sur 2 octets l'angle des roues en degré 10^{-3} .

Remarque : si le client ne répond pas les informations précédentes seront utilisées par le système.