|  |
| --- |
| Club informatique Esisar |
| Compétition I.A. |
| Protocole entre le serveur et le client d’affichage |

|  |
| --- |
| 03/09/2024 |

Une image contenant clipart, dessin, Graphique, dessin humoristique

Description générée automatiquement

Compétition I.A

Protocole entre le serveur et le client d’affichage

Version : 0.0.2.1

(Toutes les coordonnées suivantes si elles ont une unité, l’unité est le millimètre)

I)Poignée de main

-Le client envoie : ‘‘VISIO’’ en ascii c’est-à-dire 86, 73, 83, 73 et 79.

-Le serveur répond ensuite : ‘‘VOK’’ en ascii i.e. 86, 79 et 75.

II)Message Client->Serveur

a) MAP

-Nombre de mur :

Le client envoi **1** sur 1 octet, le serveur répond le nombre de mur sur 2 octets

-Tableau des murs :

Le client envoi **2** sur 1 octet, le serveur répond tous les segments de mur sous la forme suivante dans le même ordre :

4 octets coordonnées x du point A

4 octets coordonnées y du point A

4 octets coordonnées x du point B

4 octets coordonnées y du point B

… Prochain segment

b) Joueur :

-Nombre de joueur :

Le client envoi **3** sur 1 octet, le serveur répond le nombre de joueur sur 1 octet.

-Position d’un joueur :

Le client envoi **4** sur 1 octet, le serveur répond dans l’ordre des joueurs pour chaque joueur :

4 octets coordonnées x du point au centre du véhicule

4 octets coordonnées y du point au centre du véhicule

2 octets pour l’angle du véhicule. L’angle va de -π à π avec 0 qui vaut -π et 65535 qui vaut π.

(On a : )

-Démarrer la course :

Le client envoi **5** sur 1 octet, le serveur démarre la course.

III)Fin des messages

-Si le serveur ou le client envoi **255** sur 1 octet la liaison s’arrête

IV)Autres informations

-Dimension du véhicule : 5.5m de long et 1.8m de large.