Compétition I.A

Protocole entre le serveur et le client d’affichage

Version : 0.0.1.1

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 ensuite le numéro du joueur sur 1 octet, le serveur répond la position sous la forme suivante : position du point A, B, C, D dans le sens trigonométrique.

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

4 octets coordonnées x du point C

4 octets coordonnées y du point C

4 octets coordonnées x du point D

4 octets coordonnées y du point D

-Démarrer la course :

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

IV)Fin des messages

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