

## Protocole :

PORT : 7777

### Ancien protocole :

-> CNCT ip (ip = ip de connexion) // inutile  
<- 100 (Connexion réussie) / 101 (Connexion échouée) // inutile  
-> MTMK (Cherche un joueur) // inutile  
<- 200 (Joueur trouvé) / 201 (Aucun joueur trouvé) // inutile  
-> PLAY id\_carte (id\_carte = l'id de la carte jouée) // changé  
<- 300 (Carte jouée et combat gagné) / 301 (Carte jouée mais combat perdu) / 351 (Erreur carte non jouée) // changé  
-> CHEK (Check si la partie est finie) // changé  
<- 400 (Partie non finie) / 401 (Partie finie et gagnée) / 402 (Partie finie et perdue) // changé

### Nouveau protocole :

-> PLAY id\_carte (id\_carte = l'id de la carte jouée) // changé  
<- 100 (Carte jouée et combat gagné) / 101 (Carte jouée mais combat perdu) / 102 (Carte jouée et égalité) / 200 (Carte jouée et partie gagnée) / 201 (Carte jouée et partie perdue) / 202 (Carte jouée et partie égalité) / 300 (Erreur carte non jouée)  
  
-> QUIT (se déconnecte du serveur / Ferme la partie en cours)  
<- 999 (réponse QUIT)  
  
<- 777 (Erreur de requête)  
<- 77 (Commande non reconnue)

## Installation :

Vous devez compiler le serveur et le client.

Commande à lancer sous Linux :

- Client : `g++ client.cpp socket.cpp -o Client.exe -pthread -std=c++11`
- Serveur : `g++ main.cpp socket.cpp -o Serveur.exe -pthread -std=c++11`

Lancer le serveur / client en ligne de commande :

ip\_du\_serveur : L'ip du serveur créer.

- Client : `./Client.exe ip_du_serveur 7777`
- Serveur : `./Serveur.exe`

Pour jouer :

- PLAY id\_carte
- QUIT