

Organigramme du Jeu du Pendu - Client/Serveur

Protocol de communication TCP/IP - Port 5000

Client

Socket()

Connect()

Recv("start
x") x =
longueur de
mot

Afficher mot
(x tirets)

Boucle
de jeu

oui

Saisir lettre
utilisateur

Send(lettre)

Recv(réponse)

Gagne ou
Perdu ?

Oui

Afficher
resultat final

Close()

Serveur

Socket()

Bind()

Listen()

Accept()

Boucle partie(tant
que la partie n'est
pas terminée)

non

Recv (lettre)

Lettre déjà
choisie ?

Lettre dans
mot ?

Mettre à jour
mot_actuel
et erreurs

Mot complet
ou max
erreurs?

Send(réponse)"oui/non/deja/gagne/perdu
mot erreurs

Close()
connexion client

Retour boucle
serveur (nouvelle
partie)

Send ("start x")

Non

Oui