

Changements effectués dans le jeu

Changement dans des fichiers existants :

runner.go :

- Ajout de plusieurs fonctions get et set (lignes 47 à 61)

main.go :

- Rajout d'une commande afin de fournir l'IP pour la connexion serveur (ligne 27)

game.go :

- Ajout de plusieurs variables dans le struct Game :
 - id_runner (type : *int*)
 - nbRunner (*int*)
 - IP (*string*)
 - conn (*net.Conn*)
 - receiveChannel (*chan string*)
 - good (*bool*)
- Changement de la valeur de **maxFrameInterval** de 0 à **frameInterval** (ligne 65)
- Ajout d'un channel (ligne 77)
- Changement de la fonction **Update**. Désormais chaque case est géré par une fonction implémentée dans **reseau.go** (ligne 112)
- Affichage des joueurs connectés à l'écran d'accueil (ligne 40)

Ajout de nouveaux fichiers :

reseau.go :

- se charge de l'interaction entre le client et le serveur

serveur.go :

- se charge de la communication avec les joueurs