

# Bombberman

## Protocole

Requête	Réponse si succès	Réponse si échec	Envoi aux autres clients	Commentaire
LEFT	OK	KO	« ID du joueur » + requête	
RIGHT	OK	KO	« ID du joueur » + requête	
UP	OK	KO	« ID du joueur » + requête	
DOWN	OK	KO	« ID du joueur » + requête	
DROP	OK	KO	« ID du joueur » + requête	
EXPLODE	EXPLODE		« ID du joueur » + requête	La bombe explose 2 secondes après le dépôt
DIE			« ID du joueur » + requête	Si le joueur quitte la partie, il est considéré comme mort
BB			« ID du joueur » + requête + « nombre de bombes »	Bonus nombre des bombes
BP			« ID du joueur » + requête + « portée des bombes »	Bonus portée des bombes
MB			« ID du joueur » + requête + « nombre de bombes »	Malus nombre des bombes
MP			« ID du joueur » + requête + « portée des bombes »	Malus portée des bombes

Bonus/Malus : lorsqu'un bonus/malus est découvert après la destruction d'une brique, une requête est envoyée par le serveur comme telle :

BB/BP/MB/MP position\_x;position\_y

Initialisation de la Map :

```
{1, 0, 5, 5, 7, 7, 5, 5, 0, 4}  
{0, 7, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 7, 0}  
{5, 5, 8, 7, 7, 5, 7, 8, 5, 5}  
{8, 5, 7, 7, 8, 5, 7, 7, 5, 8}  
{7, 5, 5, 5, 5, 5, 7, 5, 5, 7}  
{7, 5, 5, 7, 5, 5, 5, 5, 5, 7}  
{8, 5, 7, 7, 5, 8, 7, 7, 5, 8}  
{5, 5, 8, 7, 5, 7, 7, 8, 5, 5}  
{0, 7, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 7, 0}  
{2, 0, 5, 5, 7, 7, 5, 5, 0, 3}
```

Légende :

0 : case vide

[1-4] : identifiant du joueur

6 : Bombes

5 : Briques

7 : Mur

8 : Briques contenant des Bonus/Malus