

PuckNet

Protocole — Document de travail — version 3



Sommaire

Sommaire	2
Informations générales	3
Exemple de communication	4
Commandes	5
Serveur	5
Connexion	5
Jeu	5
Client	6
Recherche d'un serveur	6
Jeu	6
Propriétés	7
Envoyées par le client	7
Envoyées par le serveur	7

Informations générales

Le serveur écoute sur le port 7825 (puck sur un téléphone)

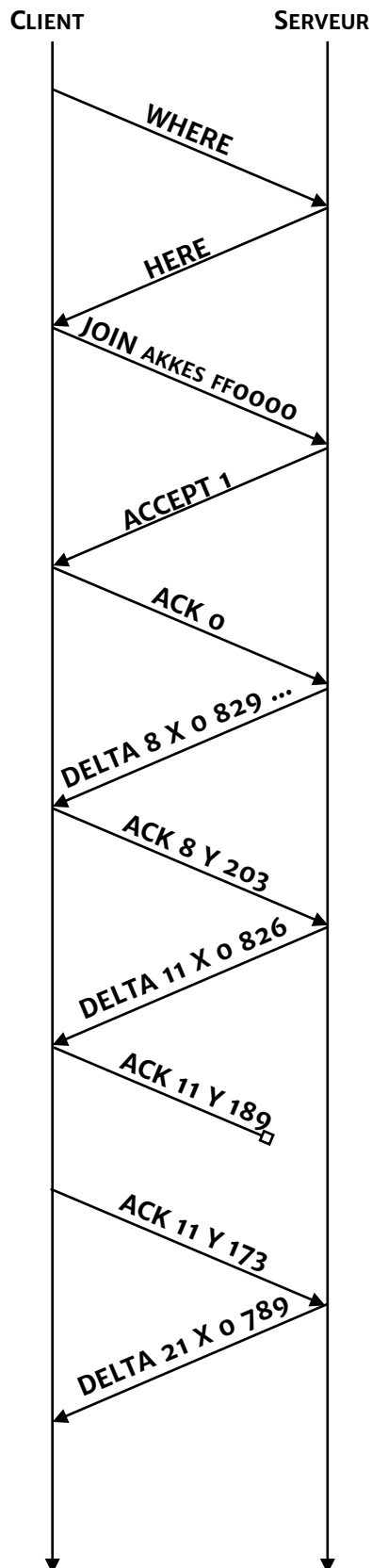
le plateau est divisé en case. Chaque case a une largeur de $60/4 = 15$ unités.

Un Pacman se déplace d'une case par seconde (soit 256 unités). Son déplacement est continu (il ne peut pas s'arrêter à moins de rencontrer un obstacle). La direction est définie de la manière suivante:



Bon code! (Ou netcat si vous voulez jouer en slow-motion)

Exemple de communication



Le client recherche un serveur en broadcastant un WHERE. Le serveur lui répond avec un HERE

Le client indique son nom et sa couleur. Le serveur lui indique s'il est accepté ou refusé et le cas échéant son ID de joueur.

Le client indique qu'il a bien reçu l'information et déclare qu'il connaît l'état 0 (aucune information connue). Le serveur lui répond avec l'état actuel (8).

Le client indique qu'il a bien reçu l'état 8 et donne ses informations qui ont changé. Le serveur lui répond avec le delta entre l'état 8 (ack) et l'état 11 (état actuel).

Le client ACK avec son nouvel état mais le paquet se perd.

Le client renvoi l'ack et son état mit à jour. Le serveur lui répond avec un nouveau DELTA

Commandes

Serveur

Connexion

HERE

En réponse à: WHERE

Réponse: JOIN ou DENY

ACCEPT player_nb

En réponse à: JOIN

Réponse: ACK

DENY

En réponse à: JOIN

Jeu

DELTA state Propriétés

En réponse à: ACK

Réponse: ACK

SCORE score [best]

En réponse à: LEAVE

Client

Recherche d'un serveur

WHERE

Réponse: HERE

JOIN name color

Réponse: ACCEPT ou DENY

Jeu

ACK ack'ed_state Propriétés

En réponse à: JOIN et DELTA

Réponse: DELTA

LEAVE

Réponse: SCORE

Propriétés

Envoyées par le client

X position

Y position

Dot dotID

Gum gumID

Eat playerID

Score score

Envoyées par le serveur

NewDot dotID xPosition yPosition

(xPosition et yPosition sont en cases)

NewGum gumID xPosition yPosition

(xPosition et yPosition sont en cases)

NewPlayer playerID X Y name color

X playerID position

Y playerID position

Dot dotID

Gum gumID

Super playerID

Normal playerID

Leave playerID

Score playerID score