

Commandes Blindtest

Groupe 44

Mathilde Verrier

Thomas Aubry

Une commande échangée est constituée de la façon suivante : ACTION?argument(s)

Le symbole '?' est utilisé car non-présent dans le titre réglementaire d'une chanson

Liste des commandes et descriptifs :

Envoyée par le client :

CONNEXION?user

Le client demande la connexion du joueur « user »

CHANSON?chanson

Le client choisit cette chanson pour essayer de trouver la réponse

INFO?DIFFICULTE?difficulte

Indique la difficulté choisie (facile, moyen ou difficile).

INFO?STYLE?stylechoisit

Indique le style de musique (stylechoisit) choisi pour la partie

INFO?START

Le client est prêt à être « lancé » dans une partie

INFO?NAME?name

Indique le nom voulu au serveur

CHOIXSTYLE?

Demande le choix des styles possibles

BESTSCORE?

Demande au serveur quels sont les meilleurs scores

DECONNEXION?

Le client indique qu'il quitte la partie et se déconnecte

Envoyé par le serveur :

MUSIQUE?chanson1?chanson2?chan...

Envoie une liste de chanson, dont la bonne aléatoirement placée

DECONNEXION?

La partie est finie, demande au client de se déconnecter

MESSAGE?message

Message à afficher dans la console

INFO?BONNECHANSON?chanson

Signifie au client qu'il a trouvé la bonne chanson, et lui ré-indique le nom ensuite

INFO?MAUVAISECHANSON?chanson

Indique au client qu'il s'est trompé et indique le nom de la chanson qui était à trouver.

INFO?SCORE?nom&score?nom2&score2...

Donne le score du client si changement

INFO?PSEUDOINCORRECT

Indique au client que le pseudo est déjà pris

INFO?CHANSON?url

Envoie l'url de la chanson à lire au client

INFO?PARTIEFINIE?nom&score?nom2&score2...

Indique les scores de la partie précédente à tous les joueurs pour le panel de fin de partie

INFO?NOUVELLEPARTIE

Une nouvelle partie va avoir lieu, le client revient à ses panels liés à la lecture d'une musique et aux choix

BESTSCORE?style?nom&score?nom2&score2?style2?nom3&score3?nom4&score4

Envoie tous les meilleurs scores de tous les styles. Renvoie « KO » lorsqu'il n'existe pas de scores (aucune partie n'a été jouée dans aucun style)

FINDEPARTIE?

Le joueur sait maintenant que la partie est finie, envoie sa dernière réponse et attend les scores de tous les joueurs

OPTIONS?nbchoix

Paramètres de la partie : nbchoix le nombre de choix possibles

ERREUR?message

Le client affichera dans une popup d'erreur le « message »

CHOIXSTYLE?style1?style2...

Envoie au client tous les styles disponibles sur le serveur