**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

OPTIONS?difficulte

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

**Envoyé par le serveur :**

SCORE?score

Donne le score du client si changement

MUSIQUE?chanson1?chanson2?chan…

Envoi 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 ajoute le nom de la chanson qui était à trouver.

OPTIONS?nbchoix?incr

Paramètres de la partie : nbchoix le nombre de choix possibles et incr l’incrémentation des points à chaque bonne réponse.