

Fonction : RightClick

Message du Client

- Type : RightClickRequest
- Demande du Client : Demande le déplacement d'une ou plusieurs unités
- Argument donné par Client :
 - (Coordinates) Point : Variable de type coordonnée servant de destination.
 - ([string]) EntitySelectionUUID : Tableau des identifiants concerné par la requête.
 - (string) Target : Chaîne de caractères représentant l'entité qui doit être attaquée. Cela peut être :
 - Un identifiant de NPC
 - Un identifiant de bâtiment
 - Un identifiant de ressource

Message du Serveur

- Message du Serveur : RightClickReply
- Réponse du Serveur : Un message vide
- Argument donné par Serveur : Aucun, pas d'information dans le message

Type supplémentaire

Coordinates

- (float) X : Réel de 32 bits donnant la composante x de la coordonnée sur la carte
- (float) Y : Réel de 32 bits donnant la composante y de la coordonnée sur la carte

Fonction: AskUpdate

Message du Client

- Message du Client : AskUpdateRequest
- Demande du Client : Demande les actions qui ont été signalées au serveur pour mettre à jour le client.
- Argument donné par Client :
 - (string) Token : Suite de caractères permettant d'identifier et authentifier le client auprès du serveur

Message du Serveur

- Message du Serveur : AskUpdateReply
- Reponse du Serveur : Message contenant un tableau des actions signalé au serveur.
- Argument donné par Serveur :
 - ([]UpdateAsked) Array : Tableau contenant les actions entrepris depuis la dernière mise à jour
 - (int32) Type : Type de l'action décrite dans la suite du message
 - (string) EntityUUID : Entité designé par l'action décrite
 - ([]Param) Arg : Tableau d'argument variable lié au type d'action
 - (string) Key : Nom de la valeur
 - (string) Value : Valeur lié à la clé

Type d'action

- 0 : Création d'un NPC
 - EntityUUID : Identifiant de l'entité créé
 - Arg :
 - Key :
 - "pv" → (int) Point de vie
 - "x" → (float) Coordonnée x
 - "y" → (float) Coordonnée y
 - "vitesse" → (int) Vitesse de déplacement
 - "type" → (int) Type de NPC (0:villager | 1:harvester | 2:soldier)
 - "damage" → (int) Dégats qu'inflige le NPC
 - "vue" → (int) Distance de vue du NPC
 - "portee" → (int) Distance de la portée d'attaque
 - Value : Valeur en fonction de la donnée
- 1 : Destruction d'un NPC
 - EntityUUID : Identifiant de l'entité concerné
 - Arg : Vide
- 2 : Modification d'un NPC
 - EntityUUID : Identifiant de l'entité concerné
 - Arg :
 - Key :
 - "pv" → (int) Point de vie

- "x" → (float) Coordonnée x
- "y" → (float) Coordonnée y
- "destX" → (float) Destination coordonnée x (-1 si pas de chemin)
- "destY" → (float) Destination coordonnée y (-1 si pas de chemin)
- "vitesse" → (int) Vitesse de déplacement
- "vue" → (int) Distance de vue du NPC
- "portee" → (int) Distance de la portée d'attaque
- Value : Valeur en fonction de la donnée
- 3 : Mise à jour des ressource d'un joueur
 - EntityUUID : Identifiant du joueur concerné
 - Arg :
 - Key :
 - "water" → (int) Eau
 - "wood" → (int) Bois
 - "stone" → (int) Pierre
 - "food" → (int) Nourriture
 - Value : Nombre d'élément que possède le joueur
- 4 : Endommagement d'une ressource
 - EntityUUID : Coordonnée de la ressource concerné
 - Arg :
 - Key :
 - "x" → (float) Coordonnée x
 - "y" → (float) Coordonnée y
 - "pv" → (int) Nouveau point de vie
 - Value : Valeur en fonction de la donnée
- 5 : Destruction d'une ressource
 - EntityUUID : Coordonnée de la ressource concerné
 - Arg :
 - Key :
 - "x" → (float) Coordonnée x
 - "y" → (float) Coordonnée y
 - Value : Valeur en fonction de la donnée
- 6 : Création d'une ressource
 - EntityUUID : Coordonnée de la ressource concerné
 - Arg :

- Key :
 - "x" → (float) Coordonnée x
 - "y" → (float) Coordonnée y
 - "pv" → (int) Point de vie
 - "type" → (int) Type
 - "id" → (string) ID
- Value : Valeur en fonction de la donnée
 - "type" → "0" → Eau | "1" → Bois | "2" → Pierre | "3" → Nourriture
- 7 : Endommagement d'un bâtiment
 - EntityUUID : Identifiant du bâtiment concerné
 - Arg :
 - Key :
 - "pv" → (int) Nouveau point de vie
 - Value : Valeur en fonction de la donnée
- 8 : Destruction d'un bâtiment
 - EntityUUID : Identifiant du bâtiment concerné
 - Arg : Vide
- 9 : Création d'un bâtiment
 - EntityUUID : Identifiant du bâtiment concerné
 - Arg :
 - Key :
 - "x" → (float) Coordonnée x
 - "y" → (float) Coordonnée y
 - "pv" → (int) Point de vie
 - "type" → (int) Type
 - "uuid" → (string) PlayerUUID
 - Value : Valeur en fonction de la donnée
- 10 : Fin du jeu
 - EntityUUID : Vide
 - Arg : Vide

Fonction: AskCreation

Message du Client

- Message du Client : AskCreationRequest
- Demande du Client : Demande la création d'un bâtiment ou d'un npc au serveur.
- Argument donné par Client :
 - (string) Token : Suite de caractère permettant d'identifier et authentifier le client au près du serveur
 - (int) Type : Entier donnant le type de création (0: NPC | 9:Batiment)
 - (int) TypeUnit : Entier donnant le type d'uniter créé
 - NPC : 0 → villager | 1 → harvester | 2 → soldier
 - Batiment : 0 → auberge | 1 → caserne | 2 → établi
 - (Coordinates) Case : Coordonnées d'apparition de l'entité créé

Message du Serveur

- Message du Serveur : AskCreationReply
- Reponse du Serveur : Valide ou pas la création d'un bâtiment ou d'un npc. Les données sont transmises dans le AskUpdate
- Argument donné par Serveur :
 - (bool) Validation : Booléen valant vrai si la création est validée, sinon faux.