

Protocole AREAPI

Version 2.1 - 06/05/2022

État : OUI

Protocole de couche APPLICATION : orienté caractères (ASCII)

- Début de trame : **\$AREA**
- Fin de trame: **\r\n**
- Délimiteur de champs : **;**

Trame Arbitre_AREA→Net_AREA

\$AREA;TABLE;EtatPartie;\r\n

- EtatPartie : int (1 si la partie est en cours sinon 0)

Exemple : **\$AREA;TABLE;1;\r\n**

\$AREA;SERVICE;\r\n

- indique le début d'une séquence service

\$AREA;RAZ;\r\n

- Remet à zéro le compteur de nets

Trame Net_AREA→Arbitre_AREA

\$AREA;NET;DetectionNet;\r\n

- DetectionNet : int (le nombre de nets)

Trame Arbitre_AREA→Score_AREA et Afficheur AREA

**\$AREA;SCORE;idPartie;scoreJG;scoreJD;etatPartie;tempsMort;nbSetJG;nbSetJD;tou
rService;net;\r\n**

- idPartie : int (identifiant de la partie)
- scoreJG : int (joueur à gauche de l'arbitre)
- scoreJD : int (joueur à droite de l'arbitre)
- etatPartie : bool (1 si la partie est en cours sinon 0)

- tempsMort : bool (1 si le temps mort est en cours sinon 0)
- nbSetJ1 : int (max 5)
- nbSetJ2 : int (max 5)
- tourService : int (Gauche=0 ou Droite=1)
- net : int (nombre de nets)

Exemple : **\$AREA;SCORE;1;2;5;1;0;1;2;0;5;\r\n**

Trames Arbitre AREA→Afficheur AREA

Trame Rencontre

\$AREA;RENCONTRE;NomClubA;NomClubW;NomJoueurA;PrenomJoueurA;NomJoueurB;PrenomJoueurB;NomJoueurC;PrenomJoueurC;NomJoueurD;PrenomJoueurD;NomJoueurW;PrenomJoueurW;NomJoueurX;PrenomJoueurX;NomJoueurY;PrenomJoueurY;NomJoueurZ;PrenomJoueurZ;\r\n

Exemple : **\$AREA;RENCONTRE;PPC Avignon;PPC Sorguais;BOUDRIMIL;Kamal;REDOR;Simon;KRIER;Eric;RUIZ;Jean-michel;BEAUMONT;Jérôme;SAULNIER;Christian;COMTE;Emmanuel;LEVRARD;Mickael;\r\n**

Trame Initialisation Partie Double ou Simple

\$AREA;DOUBLE;idPartie;JoueurA1;ClassementA1;JoueurA2;ClassementA2;JoueurW1;ClassementW1;JoueurW2;ClassementW2;\r\n

\$AREA;SIMPLE;idPartie;JoueurA;ClassementA;JoueurW;ClassementW;\r\n

Exemple : **\$AREA;SIMPLE;2;LAVCHIEV Stefan;2062;LAVANANT Esteban;1433;\r\n**