

Protocole : Plug In Pool

Date : 27 mi 2022

Version : 1.0

Validation : en cours

Présentation

- Protocole orienté caractères ASCII
- Délimiteur de début : **\$PLUG**
- Délimiteur de fin : **\r\n**
- Délimiteur de champs : **;**

Format général :

\$PLUG;{TYPE};{DONNEES};\r\n

Type de trames :

- **START** : initialise une rencontre
- **STOP** : arrête la rencontre
- **RESET** : annule la rencontre
- **EMPOCHE** : indique un empochage d'une bille dans une blouse
- **FAUTE** : signale une faute
- **ERREUR** : signale une erreur dans le fonctionnement
- **ACK** : acquitte une trame
- **NEXT** : joueur suivant

Données :

Couleur bille :

- **R** : Rouge
- **J** : Jaune
- **B** : Blanche
- **N** : Noire

Blouse (trou ou poche) :

- **A, B, C, D, E, F**

Joueur :

- Joueur 1 (jaune)
- Joueur 2 (rouge)

Faute :

- **\$PLUG;FAUTE;**\r\n

Code d'erreur :

- **0** : trame inconnue
- **1** : trame non supportée
- **2** :

Trames

Table → Mobile-pool

Trame pour un empochage :

\$PLUG;EMPOCHE;{COULEUR};{BLOUSE};\r\n
\$PLUG;EMPOCHE;R;E;\r\n

Trame pour une faute :

\$PLUG;FAUTE;{COULEUR};{BLOUSE};\r\n
\$PLUG;FAUTE;B;F;\r\n

Trame pour un acquittement :

\$PLUG;ACK;\r\n

Trame d'erreur :

\$PLUG;ERREUR;{CODE};\r\n

Mobile-pool → Table

Trame pour commencer une rencontre :

\$PLUG;START;\r\n

Trame pour annuler une rencontre :

\$PLUG;RESET;\r\n

Trame pour arrêter une rencontre :

\$PLUG;STOP;\r\n