Alex Sirois

Il est plus important de documenter la nature des informations échangées que le code en tant que tel puisque le protocole fait partie de l’interface publique de votre client ou serveur.

Protocole

Nature et séquence des messages échangés

Liste des messages échangés

## Envoi de message d’Actions (en énumération)

MESSAGES d’ACTION

|  |  |
| --- | --- |
| Messages | Valeurs possibles |
| etat : string | Serveur initialise |
| Jeu en cours |
| Joueur 1 mort |
| Joueur 2 mort |

## Actualisation d’objets de salon

OBJETS DE SALON

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Objet | Composition | Valeurs possibles |
| positionJoueur1:Objet | positionX : unsigned int | positionX : unsigned int |
| positionY : unsigned int | positionY : unsigned int |
| explose : boolean | explose : boolean |
| positionJoueur2:Objet | positionX : unsigned int | positionX : unsigned int |
| positionY : unsigned int | positionY : unsigned int |
| explose : boolean | explose : boolean |
| positionBalle :Objet | positionX : unsigned int | positionX : unsigned int |
| positionY : unsigned int | positionY : unsigned int |

Séquence des requêtes et messages

Dans ce diagramme, on illustre une séquence probable de messages échangés entre le client et le serveur.

**SERVEUR**

**CLIENT B**

**CLIENT A**

Mort joueur 2

Mort joueur 2

Impact entre le joueur vulnérable et la balle

Impact entre le joueur et la balle

Position joueur 2

Position joueur 1

Position de la balle

Position joueur 2

Position joueur 1

Position de la balle

Nouvelle direction et vitesse de la balle

Nouvelle direction et vitesse de la balle

Position joueur 2

Position joueur 2

Position joueur 1

Position joueur 1

Position de la balle

Initialise variables

Position de la balle

CONNECT

CONNECT