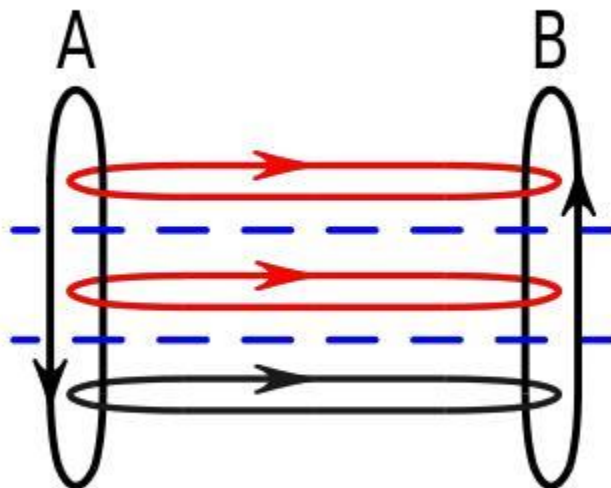


# PROTOCOLE

## NATURE ET SÉQUENCE DES MESSAGES ÉCHANGÉS

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



## LISTE DES MESSAGES ÉCHANGÉS

Ici vous listez les messages ou les variables échangées par les différentes instances logicielles. Pour chaque variable qui prend une liste définie de valeurs possibles, on liste ces valeurs. Lorsque la liste des variables associées dépend du message envoyé, on liste les autres variables associées.

Lorsqu'un message possède une structure complexe tel qu'un objet ou un tableau, on décrit complètement cet objet, ainsi que la liste des valeurs possibles ou ses limites.

## ACTUALISATION DE VARIABLES

### VARIABLES

Pseudonymes du player 1 : string	Une entre de l'utilisateur
Pseudonymes du player 2 : string	Une entre de l'utilisateur
Placer les petite planettes :int	Placement par le serveur du nombre de planète
SI un joueur fait un mouvement :int	Afficher les coordonnes du joueur
Si un joueur mange une boule : int	Afficher les coordonnes et son score
Fin de partie	Affiche la page fin de partie et le gagnant

# SÉQUENCE DES REQUÊTES ET MESSAGES

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

