Protocole

Nature et séquence des messages échangés

Florian LEVY

Séquence des requêtes et messages

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

**CLIENT A**

**CLIENT B**

**SERVEUR**

If(collision)=JoueurA OU JB perdu

If(collision)=JoueurA OU JB perdu

DeplacementJoueur = deplacementHaut

DéplacemenJoueur() = deplacementDroite

debutDePartie

debutDePartie

listeDesJoueurs

listeDesJoueurs

CONNECT J1

CONNECT J2