Protocole(prototype)

Nature et séquence des messages échangés

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.

Raphaël Lavoie

Prototype de séquences de démarrage

**Joueur1** ----------connexion------------> **Serveur** **Joueur2**

**Joueur1** -------Authentification--------> **Serveur** **Joueur2**

**Joueur1** **Serveur** <----------connection---------- **Joueur2**

**Joueur1** **Serveur** <-------Authentification------- **Joueur2**

**Joueur1** <-------Démarrer Jeu----------- **Serveur** --------Démarrer Jeu----------> **Joueur2**

Les connexions sont effectuées aussitôt l’application du jeu lancé. L’authentification est la confirmation de la création d’un nouveau joueur, ce qui entraîne donc le démarrage du jeu aussitôt que 2 joueurs se sont authentifier.

Prototype de séquences de Jeu

**Joueur1** ---Enregistrer action tour---> **Serveur** **Joueur2**

**Joueur1** **Serveur** <---Enregistrer action tour---- **Joueur2**

**Joueur1** <-------Effectuer Tour---------- **Serveur** --------Effectuer Tour---------> **Joueur2**

**Joueur1** <-----Actualiser données------ **Serveur** -----Actualiser données------> **Joueur2**

Boucler jusqu’au dernier ennemi mort…

**Joueur1** <-------Terminer partie--------- **Serveur** --------Terminer partie--------> **Joueur2**

À chaque tour, les joueurs délimitent leurs actions qu’ils effectueront pendant le prochain tour (aucun ordre particulier requis, le joueur 1 enregistre son action en premier seulement pour l’exemple). Une fois les 2 actions confirmées, le serveur effectue le tour, qui sera très probablement un regroupement d’actions différentes qui seront plus clairement délimitées lors de la conception. Ceci inclura probablement les actions effectuées par les joueurs, la/les actions de l’ennemi gérée(s) au hasard, le lancement de projectiles si l’un ou l’autre le nécessite, le changement d’ennemi, etc. Ceci s’effectuera jusqu’à ce que le dernier ennemi soit vaincu, ensuite l’écran de fin s’affichera