Sedrick Levesque

Protocole

Nature et séquence des messages échangés

Envoi de message d’Actions (en énumération)

***MESSAGES d’ACTION***

|  |  |
| --- | --- |
| **Messages** | **Valeurs possibles** |
| **État : string** | enDeplacementDroit |
| enDeplacementgauche |
| enSautHaut |
|  | enSautBas |
| enAttente |

Actualisation de variables de salon

***VARIABLES DE SALON***

|  |  |
| --- | --- |
| **Variables** | **Valeurs possibles** |
| **nomJ1 :string** | Entre 0 et 2 ^31-1 caractère |
| **nomJ2 :string** | Entre 0 et 2 ^31-1 caractère |
| **vieJ1 :int** | Entre 0 et 100 |
| **vieJ2 :int** | Entre 0 et 100 |
| **points** | Entre 0 et 100 |
| **nombreJoueurActif** | Entre 0 et 2 |

Actualisation de tableaux de salon

***TABLEAUX DE SALON***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tableaux** | **Composition par objet de tableau** | **Valeurs possibles** |
| grilleNiveau :liste<Tuile> | X : int | Entre 0 et 1366 |
| Y : int | Entre 0 et 768 |

Actualisation d’objets de salon

***OBJETS DE SALON***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objet** | **Composition** | **Valeurs possibles** |
| **P6ersonnage :PersonnagePrincipal** | xActuel : unsigned int | Entre 0 et 1366 |
| yActuel : unsigned int | Entre 0 et 768 |
|
|
|

Séquence des requêtes et messages.

