Florian LEVY

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

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.

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

MESSAGES d’ACTION

|  |  |
| --- | --- |
| Messages | Valeurs possibles |
| couleur : string | rouge |
| vert |
| orange |
|  | bleu |
| etatEnCaptivite : string | enLibertee  enCaptiviteJ1  enCaptiviteJ2  enCaptiviteJ3  enCaptiviteJ4 |

## Actualisation de variables de salon

VARIABLES DE SALON

|  |  |
| --- | --- |
| Variables | Valeurs possibles |
| positionXJ1: double | Entre 0 et 1000 |
| positionYJ1 : double | Entre 0 et 1000 |
| positionXJ2: double | Entre 0 et 1000 |
| positionYJ2 : double | Entre 0 et 1000 |
| positionXJ3: double | Entre 0 et 1000 |
| positionYJ3 : double | Entre 0 et 1000 |
| positionXJ4: double | Entre 0 et 1000 |
| positionYJ4 : double | Entre 0 et 1000 |
| positionXBalle : double | Entre 0 et 1000 |
| positionYBalle : double | Entre 0 et 1000 |
| pointsJ1 : int | Entre 0 et 100 |
| pointsJ2 : int | Entre 0 et 100 |
| pointsJ3 : int | Entre 0 et 100 |
| pointsJ4 : int | Entre 0 et 100 |
| couleurJ1 : string |  |
| couleurJ2: string |  |
| couleurJ3: string |  |
| couleurJ4: string |  |

## Actualisation d’objets de salon

OBJETS DE SALON

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Objet | Composition | Valeurs possibles |
| dragon :Dragon | positionX : unsigned int | positionX : unsigned int |
| positionY : unsigned int | positionY : unsigned int |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| balle :Balle | 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**

CONNECT