# Protocole de communications client-serveur

//Demande de connexion

CONNECT@pseudo@mdp

Retour :

CONNECTOK: opération effectué

WPASS : mauvais password utilisé, connexion impossible

WPSEUDO: pseudo introuvable, connexion impossible

PDC : compte déjà connecté

//Demandes des parties qui ne sont pas en cours (doit être connecté)

GETLISTEPARTIE

Retour :

LISTEPARTIE@partie1/nbjouer/nbmaxjouer@partie2/nbjouer/nbmaxjouer ...

NCON si pas connecté

//Création de compte

CREATCPT@nomcompte@mdp

Retour :

CREATOK : opération effectué </li>

AUPSEUDO : pseudo déjà utilisé, ajout impossible </li>

ERREURBDD : erreur a l'ajout, veuillez recommencer </li>

WFPSEUDO : mauvais format de pseudo </li>

WFPASS : mauvais format de password </li>

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//Changer de pseudo

ACTPSEUDO@ancienpseudo@mdp@nouveaupseudo

Retour :

OK : opération effectué </li>

WPASS : mauvais password utilisé, changement impossible </li>

WPSEUDO : pseudo introuvable </li>

AUPSEUDO : pseudo déjà utilisé </li>

WFPSEUD : mauvais format de pseudo </li>

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//Changer de mot de passe

ACTPASS@pseudo@ancienmdp@nouveaumdp

Retour :

OK : opération effectué </li>

WPASS : mauvais password utilisé, changement impossible </li>

WPSEUDO : pseudo introuvable, changement impossible </li>

WFPASS : mauvais format de nouveau password </li>

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//Créer une partie // IF CONNECTE

CREATEPARTIE@nompartie@nbjoueursmax

Retour:

CREATPOK si c'eest bon

PAU nom de partie deja utilisé

WFP mauvais format nom de partie

AIP le joueur est déjà dans une partie

NCON si pas connecté

+ Envoi des joueurs dans la partie de la forme LISTEJOUEURSPARTIE@pseudo1@pseudo2....

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//rejoindre une partie // IF CONNECTE

REJP@nompartie

Retour:

REJOK si c'est bon

PNE nom de partie n'existe pas

TOOMANY trop de joueurs dans la partie

AIP le joueur est déjà dans une partie

PEC la partie est en cours

NCON si pas connecté

+ Envoi des joueurs dans la partie de la forme LISTEJOUEURSPARTIE@pseudo1@pseudo2....

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//demande des joueurs dans la partie

GETPLAYERPARTY

Retour:

LISTEJOUEURSPARTIE@pseudo1@$pseudoCréateur... ($ Devant le pseudo du créateur)

NIP le joueur n'est pas dans une partie

NCON si pas connecté

+ Envoi des joueurs dans la partie de la forme LISTEJOUEURSPARTIE@pseudo1@pseudo2....

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//quitter la partie

EXITPARTIE

Retour:

EXITOK client a bien quitté la partie

ERROR erreur quelconque

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//demande les infos sur un joueur

GETINFO@pseudo

Retour:

SETINFO@pseudo@partiesGagné@partiesPerdu@dateInscription

PI pseudo introuvable

NCON si pas connecté

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//lancement de la partie par le créateur (met encours à 1)

DEBUTPARTIE

Retour:

NC n'est pas le créateur de la partie

PAJ pas assez de joueurs pour lancer la partie

NIP n'est pas dans une partie

PEC partie est déjà en cours

NCON n'est pas connecté

Envoi à toute la partie : AREUREADY pour dire de changer de fenêtre en fenêtre partie et de renvoyer IAMREADY

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//le joueur précise qu'il est prêt pour la partie

IAMREADY

Envoi à toute la partie : DEBUTPARTIE lorsque tous les joueurs sont prêt ou au bout d'un certain temps (kick ceux qui n'ont pas répondu)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//jetons de tous les joueurs de la partie

Envoi à toute la partie : JETONJ@pseudo1/jetonsTotal/jetonsPosés@pseudo2/jetonsTotal/jetonsPosés ....

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi des cartes de la main

Envoi à un joueur : CARTEM@carte1@carte2 ...

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi d'un message aux autres joueurs de la partie

MESSAGE@pseudo@message

Retour:

NIP n'est pas dans une partie

PNE partie n’est pas en cours

NCON n'est pas connecté

Envoi à toute la partie : MESSAGE@pseudo@message

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi des cartes de la table

Envoi à toute la partie : CARTET@nombreCarte@carte1@carte2 ...

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi joue et les paramètres de savoir ses choix

Envoi à un client: JOUE@JetonsMin@JetonsMax@booléen

Le booléen correspond savoir si relancer est disponible

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//le client envoie son choix au serveur

CHOIX@numéroDeChoix@NombreJetons

numéroDeChoix:

1: se coucher (mettre NombreJetons à 0)

2: suivre (mettre NombreJetons à 0)

3: relancer

Retour:

PAT pas au tour de se client de jouer

MJET mauvais nombre de jetons

MNC mauvais numéro de choix

JOK ça s'est bien passé et ce n'est plus à lui de jouer

NIP n'est pas dans une partie

NCON n'est pas connecté

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi des jetons de la table

Envoi à toute la partie : JETONT@nombreJetons

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi des cartes de ceux qui ne sont pas couchés

Envoi à toute la partie : MONTREC@pseudo1/carte1/carte2@pseudo2/carte1/carte2 ...

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi le gagnant du tour (celui qui ramasse des jetons)

Envoi à toute la partie : GAGNANTT@pseudo1@pseudo2 ...

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi le gagnant de la partie (celui qui gagne une victoire++)

Envoi à toute la partie : GAGNANTP@pseudo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi un perdant de la partie (celui qui gagne une defaite++)

Envoi à toute la partie : PERDU@pseudo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi le choix du joueur au pseudo "pseudo"

Envoi à toute la partie : JCHOIX@pseudo@choix

Choix est un entier: 1==se coucher

2==suivre

3==relancer

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

//envoi le joueur a qui c'est le tour de jouer à tous les joueurs

Envoi à toute la partie : JOUEURJ@pseudo

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Retour si erreur syntaxe : ERROR