

Design Trame

Structure de la trame principale :

ID TRAM	DATA SIZE	DATA	SenderID	ReceiverID
4 octets	4 octets	$8 + 32 * Nb_BOB + 8 * Nb_FOOD$ octets	4 octets	4 octets

ID TRAM : INT contenant l'id unique de la trame, chaque trame envoyée est incrémentée de 1

DATA SIZE : INT contenant la taille en octet de DATA

DATA : contient toutes les données utiles pour le jeu

SenderID : Identifiant unique du joueur qui envoie la trame

ReceiverID : Identifiant unique du joueur qui reçoit la trame

Structure de DATA :

1 Nb_BOB 4 octets	2 List_BOB_COORD $8 * Nb_BOB$ octets	3 List_BOB_ID $4 * Nb_BOB$ octets	4 List_BOB_MASS $4 * Nb_BOB$ octets	5 List_BOB_PERCEP $4 * Nb_BOB$ octets	6 List_BOB_MEM $4 * Nb_BOB$ octets	7 List_BOB_SPEED $4 * Nb_BOB$ octets	8 List_BOB_ENERGY $4 * Nb_BOB$ octets
9 Nb_FOOD 4 octets	10 List_FOOD_COORD $8 * Nb_FOOD$ octets						