Design Trame

**Structure de la trame principale :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DATA SIZE  4 octets | DATA  8 + 32\*Nb\_BOB + 8\*Nb\_FOOD octets | SenderID  4 octets | ReceiverID  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 envoi la trame

ReceiverID : Identifiant unique du joueur qui reçois 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 |  |  |  |  |  |  |