# Liste des commandes

## Client -> Serveur

* AUTH (String pseudo, String hashPassword) : Json => authentification d’un utilisateur.
* REGISTER (String pseudo, String hashPassword) : Json => inscription d’un utilisateur.
* REFRESH () : JSon => demande de la liste des parties disponibles.
  + Réponse : une liste de parties, contenant pour chaque partie :
    - Un nom.
    - Le nombre de joueurs actuel.
    - Le nombre de joueurs maximum.
* CREATE (String nom, int nbJoueurs, int difficulte, int nbCases) : Json => créer une partie.
* JOIN (String nomPartie) : JSon => rejoindre une partie.
* QUIT () : JSon => arrêt de la partie (utilisable par l’administrateur uniquement).
* START () : JSon => commencer la partie en attente.
* ROLL () : JSon => faire une demande de lancer de dé.
* CHOOSE\_GAME (int idGame) : JSon => sélection du mini-jeu.
* SEND\_RESULT (int score) : JSon => envoi du résultat du mini-jeu.

## Serveur -> Client

* NEW\_PLAYER (String nomJoueur) : JSon
* BEGIN (int difficulty) : JSon => indique aux clients que le jeu peut commencer.
* DICE (String nomJoueur) : JSon => indique qui doit lancer le dé (envoyé à tout le monde).
* MVT (int nbSquare) : JSon => indique le nombre de case dont le joueur doit avancer.
* SELECT\_GAME (Map<int, String> games) : JSon => indique qu’un client doit choisir un mini-jeu.
* START\_GAME (int code, int seed) : JSon => indique que le mini-jeu peut commencer.
* WINNER\_GAME (String nomJoueur, int scote) : JSon => indique le gagnant du mini-jeu.
* WINNER (String nomJoueur) : JSon => indique le nom du joueur qui a gagné la partie (les clients stoppent ensuite la partie).
* DISCONNECT (String nomJoueur) : JSon => indique qu’un joueur a perdu la connexion.

Lorsque rien n’est précisé, le serveur renvoie des chaînes de caractères sous format Json, contenant :

* Le statut : ACCEPT ou REFUSE.
* Un message d’erreur identifié par ERROR, qui peut être vide.