

***RFC 4242***

***Protocole d'échange Serveur / Moniteur Graphique  
Projet Zappy***

***Version 1.0  
27/05/2014 14:36***



## Tableau des commandes et symboles associés

Serveur	Moniteur	Détails
"msz X Y\n"	"msz\n"	Taille de la carte.
"bct X Y q q q q q q q\n"	"bct X Y\n"	Contenu d'une case de la carte.
"bct X Y q q q q q q q\n" * nbr_cases	"mct\n"	Contenu de la carte (toutes les cases).
"tna N\n" * nbr_equipes	"tna\n"	Nom des équipes.
"pnw #n X Y O L N\n"	-	Connexion d'un nouveau joueur.
"ppo #n X Y O\n"	"ppo #n\n"	Position d'un joueur.
"plv #n L\n"	"plv #n\n"	Niveau d'un joueur.
"pin #n X Y q q q q q q q\n"	"pin #n\n"	Inventaire d'un joueur.
"pex #n\n"	-	Un joueur expulse.
"pbc #n M\n"	-	Un joueur fait un broadcast.
"pic X Y L #n #n ... \n"	-	Premier joueur lance l'incantation pour tous les suivants sur la case.
"pie X Y R\n"	-	Fin de l'incantation sur la case donnée avec le résultat R (0 ou 1).
"pfk #n\n"	-	Le joueur pond un œuf.
"pdr #n i\n"	-	Le joueur jette une ressource.
"pgt #n i\n"	-	Le joueur prend une ressource.
"pdi #n\n"	-	Le joueur est mort de faim.
"enw #e #n X Y\n"	-	L'œuf a été pondu sur la case par le joueur.
"eht #e\n"	-	L'œuf éclot.
"ebo #e\n"	-	Un joueur s'est connecté pour l'œuf.
"edi #e\n"	-	L'œuf éclos est mort de faim.
"sgt T\n"	"sgt\n"	Demande de l'unité de temps courante sur le serveur.
"sgt T\n"	"sst T\n"	Modification de l'unité de temps sur le serveur.
"seg N\n"	-	Fin du jeu. L'équipe donnée remporte la partie.
"smg M\n"	-	Message du serveur.
"suc\n"	-	Commande inconnue.
"sbp\n"	-	Mauvais paramètres pour la commande.

Numéro	Ressource
0	Nourriture
1	Linemate
2	Deraumère
3	Sibur
4	Mendiane
5	Phiras
6	Thystame

Symbole	Signification
X	Largeur ou position horizontale
Y	Hauteur ou position verticale
q	Quantité
n	Numéro de joueur sur le serveur
O	Orientation (N:1, E:2, S:3, O:4)
L	Niveau du joueur ou de l'incantation
e	Numéro d'œuf sur le serveur

Symbole	Signification
T	Unité de temps
N	Nom de l'équipe
R	Résultat de l'incantation
M	Message
i	Numéro de ressource

## Tableau des évènements

Evènement	Serveur	Moniteur
Connexion du moniteur	"BIENVENUE\n"  "msz X Y\n" "sgt T\n" "bct 0 0 q q q q q q\n" ... "bct X Y q q q q q q\n" "tna N\n" ... "tna N\n" "pnw #n X Y O L N\n" ... "enw #e #n X Y\n" ...	"GRAPHIC\n"
Connexion d'un joueur	"pnw #n X Y O L N\n"	-
Connexion d'un joueur grâce a un œuf	"ebo #e\n" "pnw #n X Y O L N\n"	-
Avance	"ppo #n X Y O\n"	-
Droite	"ppo #n X Y O\n"	-
Gauche	"ppo #n X Y O\n"	-
Voir	-	-
Inventaire	-	-
Prend	"pgt #n i\n" "pin #n X Y q q q q q q\n" "bct X Y q q q q q q\n"	-
Pose	"pdr #n i\n" "pin #n X Y q q q q q q\n" "bct X Y q q q q q q\n"	-
Expulse	"pex #n\n" "ppo #n X Y O\n" ... "ppo #n X Y O\n"	-
Broadcast	"pbc #n M\n"	-
Incantation	"pic X Y L #n #n ... \n"	-
Fin de l'incantation	"pie X Y R\n" "plv #n L\n" ... "plv #n L\n" "bct X Y q q q q q q\n" ... "bct X Y q q q q q q\n"	-
Fork	"pfk #n\n"	-
Fin du fork	"enw #e #n X Y\n"	-
Eclosion de l'œuf	"eht #e\n"	-
Oeuf moisi (mort)	"edi #e\n"	-
Mort d'un joueur	"pdi #n\n"	-
Fin du jeu	"seg N\n"	-