

## DOC SUR LES RPC

### 1. logout(GET):

- Utilité(s): permet de déconnecter le joueur en session.
- Entrée(s): /
- Sortie(s): texte simple
- Effet: Modifie dans la db la position du joueur pour le mettre dans une position inatteignable par les messages des autres joueurs. Détruit aussi les variables de SESSION.

### 2. login (POST):

- Utilité(s): permet d'enregistrer ou de connecter un joueur (distinction faites en fonction des entrées reçues)
- Entrée(s): pseudo du joueur, mot de passe du joueur et l'email du joueur (en cas de demande d'enregistrement)
- Sortie(s): document XML (un code erreur et un message)
- Effet: Si il s'agit d'une demande d'enregistrement, vérifie les entrées et enregistre le joueur dans la db le joueur. Si c'est une demande de se connecter, vérifie si les entrées reçues existent dans la db.

### 3. moving(GET):

- Utilité(s): permet de gérer les déplacements, de définir la portion du labyrinthe à afficher, gérer l'orientation et la position du joueur.
- Entrée(s): Un entier correspondant au bouton de mouvement qui a été cliquer ou "-1" dans le cas ou aucun bouton n'a été appuyez (démarrage du jeu)
- Sortie(s): document XML (La position X du joueur, la position Y du joueur, l'orientation du joueur(est, nord,...), un élément qui indique si l'étage a changé (si oui donne le nom du nouveau thème) et le tableau des 17 cases devant lui pour dessiner ce qui se trouve devant lui dans le canva)
- Effet: Met dans la db la nouvelle position (si déplacement possible) et renvoie un tableau qui sera utilisé par le canva afin de voir le déplacement effectué.

### 4. message(POST):

- Utilité(s): permet d'envoyer un message et recevoir des messages
- Entrée(s): Le message et le type de message si c'est une requête d'envoi de message. Si c'est une requête pour rechercher les messages qu'on doit voir, aucune entrée.

- Sortie(s): Pour envoi de message: /. Pour reception de message: document XML contenant tous les messages qui sont visible par l'utilisateur (l'auteur, le message, la date et type du message (crier, parler, chuchoter))
- Effet: Pour l'envoi de message, place le message dans la db et ajoute aussi dans la db (table msgto) qui verra le message. Pour la réception de message, cherche les messages qui sont visible par le joueur et supprime ensuite de la table msgto les messages capturer pour pas qu'il soit encore reçu à la prochaine requête (car requête faite toutes les 3 secondes). Ces messages seront ensuite afficher sur la page.