

# jCoinche

---

## Utilisation

---

Pour le serveur:

```
java -jar build/libs/jcoinche-server.jar
```

Pour le client:

```
java -jar build/libs/jcoinche-client.jar
```

## Client

---

NAME <nom> : Changer le nom dans le jeu

BET <montant<sup>1</sup>> <famille<sup>2</sup>> : Placer un pari

BET SURCOINCHE : Surcoincher un coinche

BET PASSE : Passer son tour lors des paris

DROP <nom de la carte<sup>3</sup>> <famille> : Poser une carte

HAND : Regarder ses cartes

TABLE : Voir les cartes posées par les autres joueurs

<sup>1</sup> Le montant doit être compris entre 80 et 160. Et doit être un multiple de dix.

<sup>2</sup> Les familles sont : cœur, pique, trefle, carreau.

<sup>3</sup> Les noms de cartes sont : sept, huit, neuf, dix, valet, dame, roi et as.

## Serveur

---

Le serveur et le client communiquent entre eux grâce aux commandes qui sont transmises via le réseau.

L'objet « Commande » permet de définir un type d'information et d'en contenir ses données.

Il est sérialisé et encodé en base64 avant d'être émis à son destinataire.

