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 <montant¹> <famille²> : Placer un pari

BET SURCOINCHE: Surcoincher un coinche

BET PASSE : Passer son tour lors des paris

DROP <nom de la carte³> <famille> : Poser une carte

HAND: Regarder ses cartes

TABLE: Voir les cartes poser par les autres joueurs

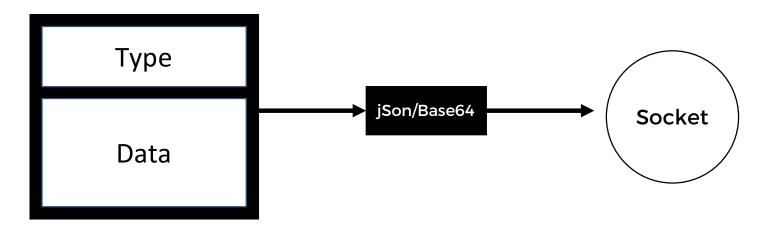
¹ Le montant doit être compris entre 80 et 160. Et doit être un multiple de dix.

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.



² Les familles sont : cœur, pique, trefle, carreau.

³ Les nom de cartes sont : sept, huit, neuf, dix, valet, dame, roi et as.