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.

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

3 Les nom 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.

jSon/Base64

Data

Type