

Protocole de communication

Le protocole de communication pour le jeu dispose de 4 parties différentes :

- En jeux (Game)
- Contrat (Contract)
- Carte (Bet)

Chaque partie présente 4 variable déterminant l'état de cette dernière :

- Start -> Démarrage
- Wait -> Attente
- Enter -> Entrée
- End -> Fin

1. L'état Game

- Game:Start
- Game:Wait
- Game:Enter
- Game:End

2. L'état Contrat

- Contract:Start
- Contract:YourTurn
- Contract:End

3. L'état Carte

- Bet:Start
- Bet:YourTurn
- Bet:End

Pour l'état Carte et Contrat il existe des commandes supplémentaires :

- Pour l'état contrat il y a la possibilité de pouvoir miser sur un contrat.

Voici un exemple :

Contract:**80:Heart**

80 étant la valeur du contrat et **Heart** la couleur de l'atout.

- Pour l'état Carte il y a la possibilité de pouvoir déposer sa carte sur la table de jeux.

Voici un exemple :

Bet:**Heart:As:21**

Heart étant la couleur de la carte, **As** étant le type de la carte et **21** la valeur de la carte.

