

Projet de Middleware

Snacket

Idée

Jeu de snake multijoueur.

Il y aura donc 1 serveur et plusieurs clients.

Le serveur s'occupe de gérer toute la logique du jeux.

Les clients permettent uniquement de changer la direction.

Les clients récupèrent la carte au début du jeu.

Les clients récupèrent régulièrement le nom et la position des autres joueurs et les scores.

Les textures sont sauvegardées sur le serveur pour les modifier facilement.

Protocole applicatif

[Lien vers le protocole](#)

Contraintes : requête paramétrés : 1 mot + 2+ paramètres

join	username	color	Rejoindre la partie - username : Nom de l'utilisateur - color : la couleur du snake	{ "id" : int }
				{ error : "connection-req-error", "détails" : "Demande rejetée" }
get-textures	skin		Récupérer les textures du jeu	[{ "type" : int, "texture-img" : image, "texture-char" : caractère }]
				{ error : "texture-req-error", "détails" : "La récupération des textures n'a pas abouti" }

get-leaderboard			Obtenir les scores	[{ "id" : int, "color" : int, "username" : string, "score" : int }]
				{ "error" : "req-error", "détails" : "La requête n'a pas abouti" }
get-users			Obtenir la liste des utilisateurs	[{ "id" : int, "username" : string, "color" : int }]
				{ "error" : "no-users", "détails" : "Il n'y a pas d'utilisateurs" }
move	direction		Demander à bouger dans une direction donnée - direction : up / down / left / right	{ "direction" : up/down/left/right }
				{ "error" : "req-error", "détails" : "La requête n'a pas abouti" }
get-map			Obtenir la carte de jeux	{ "width" : int, "height" : int, "map" : ["x" : int, "y" : int, "type" : int] }
				{ "error" : "map-req-error", "détails" : "La requête d'obtention de carte n'a pas abouti" }
get-snakes			Récupérer la position des autres joueurs	[{ "id" : int, "snake" : ["x" : int, "y" : int], "direction" : up/down/left/right }]
				{ "error" : "snakes-req-error", "détails" : "La requête des snakes de carte n'a pas abouti" }