



# ARCHITECTURE

**Côté Serveur**      **p.02**

**Côté Client**      **p.06**

## PROJET PIXELWAR

VERNANCHET Louis - VINCENT Clément - VITTENET Olivia



**ISEN**

ALL IS DIGITAL!

MÉDITERRANÉE



yncréa

# CÔTÉ SERVEUR

## SERVEUR

- **Serveur**
- **Gestion des commandes**



## PIXEL

- **Gestion client**
- **Gestion matrice**
- **Conversions**

## SERVEUR :

### **Main( ) :**

- **message( )**
- **getVersion( )**
- **commandSetPixel( )**
- **getLimits( )**
- **getMatrix( )**
- **getSize( )**
- **Appel des fonctions de PIXEL**

## PIXEL (FONCTIONS APPELÉES DANS LE MAIN):

### Gestion client :

- `addClient( )`
- `removeClient( )`
- `printClient( )`
- `changementPx( )`

### Gestion de la matrice :

- `initMatrice( )`
- `afficheMatrice( )`
- `setPixel( )`
- `verifBase64( )`

## PIXEL (FONCTIONS APPELÉES DANS LE MAIN):

### Conversions :

- `intToBinary( )`
- `binary_to_base64( )`
- `rgbToBinary( )`
- `base64_to_binary( )`
- `binary_to_rgb( )`

**ISEN**

ALL IS DIGITAL!

MÉDITERRANÉE



yncréa

# CÔTÉ CLIENT

## CLIENT

- **CLIENT**
- **Gestion de l'affichage grâce à SDL (avorté)**



## AFFICHAGE

- **Affiche Matrice**
- **Liste commandes**
- **SDL (avorté)**

## CLIENT :

**Main( ) :**

**Boucle tant que le client est  
connecté :**

- **Appelle listesCommandes( )**

**Si commande /getMatrix :**

- **matriceTerminal( )**

**Efface l'écran**

## AFFICHAGE (FONCTIONS APPELÉES DANS LE MAIN):

- **matriceTerminal( )**
- **listeCommandes( )**