# creer perso

[nomjoueur,creerperso,[id\_perso,classe,x,y]]

# deplacer perso

[nomjoueur,“deplacer”,[id\_perso,classe,x,y]]

Le perso change son état (deplacement) pour se déplacer, c’est à dire prendre un pas, jusqu’à une distance inférieure à sa vitesse(la longueur du pas par tour joué) du point x,y

# clic-g perso

clic-gauche sur un perso le sélectionne, une barre jaune le dénote visuellement

# chasser ressources

[nomjoueur,nomaction,[id\_perso,classe,id\_ressource,classe]]

L’ouvrier change son etat

# ramasser ressources

[nomjoueur,nomaction,[id\_perso,classe,id\_ressource,classe]]

L’ouvrier change son etat

# creer perso

[nomjoueur,creerperso,[id\_perso,classe,x,y]]

# deplacer perso

[nomjoueur,nomaction,[id\_perso,classe,x,y]]

Le perso change son état (deplacement) pour se déplacer jusqu’à une distance inférieure à son pas (sa vitesse) du point x,y

# ramasser ressources

[nomjoueur,nomaction,[id\_perso,classe,id\_ressource,classe]]

L’ouvrier change son etat

# chasser ressources

[nomjoueur,nomaction,[id\_perso,classe,id\_ressource,classe]]

L’ouvrier change son etat