

Protocole

- Le serveur attend la connexion de deux clients différents.
- Pour se connecter au serveur le client doit dire "Je suis NOM\n".
- Lorsque le serveur reçoit le message "Je suis NOM\n" ce dernier ajoute le client à la liste des joueurs et envoie une confirmation au client pour lui dire qu'il est bien connecté "Tu es bien connecte."
- Une fois que deux clients sont connectés sur le serveur, ce dernier leur envoie "C'est partie !" pour lancer la partie.
- Le jeu se lance alors pour les deux clients et le serveur attend le coup de chaque joueurs "PIERRE", "FEUILLE", "CISEAUX" ou "RIEN" pour connaître le coup de chacun. Les joueurs ont 10 secondes pour jouer.
- Une fois la valeur de chaque joueurs enregistré, le serveur compare les coups et renvoie le tableau de score et le coup joué par chacun aux deux clients "Score/coup SCORE(perso)-SCORE(adverse)/COUP(adverse)-NOM(adverse)\n" pendant cinq secondes.
- Puis le serveur renvoie le message "C'est partie !" pour lancer une nouvelle manche.
- Lorsqu'un joueur arrive à 3 points, le serveur envoie aux deux joueurs le nom du gagnant "Le gagnant est NOM\n"
- Une fois le gagnant désigné le jeu se termine ainsi que le programme.