

Rapport sur le jeu de damme

Wassim Saidane, Aurélien Authier

Table des matières

1	Introduction	1
2	Protocole choisis	1
3	Implémentation	1
3.1	Serveur	1
3.2	Client	1

1 Introduction

2 Protocole choisis

Nous avons choisis d'utiliser le protocole TCP car garantit l'émission ainsi que la réception de paquets de données.

3 Implémentation

3.1 Serveur

Nous avons repris le code du TP5 permettant de d'établir un tchat entre les clients. Le nombre de client est prédéfini.

```
#define MAX_CLIENTS 2
```

Le client est défini par une structure

```
typedef struct client_s
{
    struct sockaddr caddr;
    socklen_t clen;
    int cs;
    char buf[BUF_SIZE + 1];
} client_t;
```

On définit une liste de client et la taille du message (déplacement du pion du joueurs).

```
client_t clients[MAX_CLIENTS] = {0};
ssize_t msg_len;
```

Le serveur affiche le déplacement du joueur comme ceci

```
printf("Le_joueur_%d_deplace_le_pion_%s\n",
j + 1, clients[j].buf);
```

3.2 Client

On va d'abord définir 3 strings (pion,x,y) :

```
char pion[BUF_SIZE + 1];
char x[BUF_SIZE + 1];
char y[BUF_SIZE + 1];
bzero(pion, BUF_SIZE + 1);
bzero(x, BUF_SIZE + 1);
bzero(y, BUF_SIZE + 1);
ssize_t msg_len;
```

pion est le numéro du pion, x et y ses coordonnées.

Ensuite dans une boucle on demande au joueur de choisir le pion à déplacer ainsi que ses nouvelles coordonnées.

```
while (1)
{
    bzero(pion , BUF_SIZE + 1);
    printf("Quel_pion_voulez_vous_bougez_?:_\n");
    fgets(pion , BUF_SIZE, stdin);
    if (!strlen(pion))
        break;
    printf("Vous_deplacez_le_pion_%s", pion);

    bzero(x, BUF_SIZE + 1);
    printf("Nouvelle_coordonnee_de_x:_\n");
    fgets(x, BUF_SIZE, stdin);

    bzero(y, BUF_SIZE + 1);
    printf("Nouvelle_coordonnee_de_y:_\n");
    fgets(y, BUF_SIZE, stdin);

    printf("Le_pion_%s_a_pour_nouvelle_coordonnee_[%s,%s]", pion , x,y);
}
```