

# Rapport sur le jeu de damme

Wassim Saidane, Aurélien Authier

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Protocole choisis</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Implémentation</b>	<b>1</b>
3.1	Serveur . . . . .	1
3.2	Client . . . . .	1
3.3	Le jeu . . . . .	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 avec les clients. Le plateau et un objet de structure pion (voir 3.2) sont initialisé.

```
int sockfd, len, connfd[2], plateau[TAILLE * TAILLE];
Pion p;
```

On demande aux clients le pion qu'ils veulent déplacer

```
char buf[100] = "Quel_pion_voulez_vous_deplacer_?_";
```

Le plateau est ensuite initialisé, le message est envoyé au client et le serveur affiche le déplacement

```
init_game(plateau);
while (1)
{
    for (int i = 0; i < 2; i++)
    {
        write(connfd[i], (const char *)&plateau, sizeof(plateau));
        printf("Le_Joueur_%d_depalce_un_piont\n", i + 1);
        write(connfd[i], (const char *)&buf, sizeof(buf));
        recv(connfd[i], &p, sizeof(p), 0);
        printf("Le_joueur_%d_a_deplacer_le_pion\n", i + 1, p.x, p.y);
        printf(".....:\\n_x_:\\n_y_:\\n");
    }
}
```

### 3.2 Client

### 3.3 Le jeu