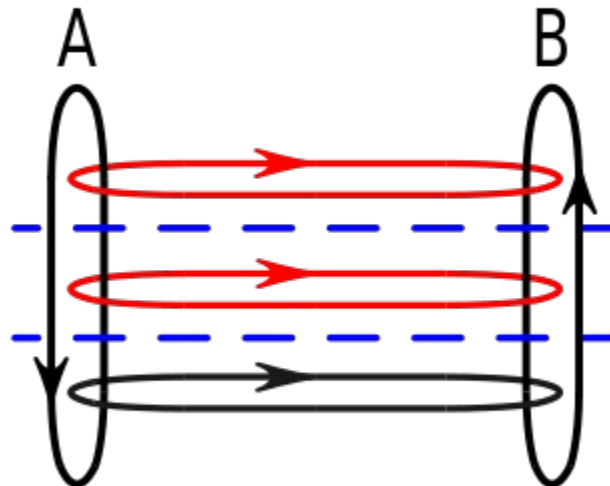


Protocole App/Serveur

Nature et séquence des messages échangés



Liste des messages échangés

Envoi de message d'Actions

Ici vous listez les messages ou les variables échangées par les différentes instances logicielles. Pour chaque variable qui prend une liste définie de valeurs possibles, on liste ces valeurs. Lorsque la liste des variables associées dépend du message envoyé, on liste les autres variables associées.

Lorsqu'un message possède une structure complexe tel qu'un objet ou un tableau, on décrit complètement cet objet, ainsi que la liste des valeurs possibles ou ses limites.

MESSAGES d'ACTION

Dans ce tableau, on utilise les messages définis dans le code et on les explique.

Messages	Composition par objet	Valeurs possibles
TOUCHES	<pre>valeur:{ pseudonyme:string, valeur:{ gauche:bool, droite:bool, haut:bool, bas:bool, temps:float } }</pre>	<ul style="list-style-type: none">- texte- vrai ou faux- pour le temps c'est <code>createjs.Ticker.getTime()</code> (toujours le temps actuel lors de l'envoi)
POINT_DE_VIE	<pre>valeur:{ joueurs:[{ pseudonyme:string, pointDeVie:float }, ...] }</pre>	<ul style="list-style-type: none">- texte- entre 0 et 100

MESSAGES d'ACTION

Dans ce tableau, on utilise les messages définis dans le code et on les explique.

Messages	Composition par objet	Valeurs possibles
POSITIONS	<pre>valeur:{ joueurs:[{ pseudonyme:string, x:float, y:float, velociteX:float, velociteY:float, }, ...], entites:[{ id:string, x:float, y:float, velociteX:float, velociteY:float, }, ...], temps:float }</pre>	<ul style="list-style-type: none">- texte- floats avec 3 chiffres après virgules (0.001 to MaxInt) (pour le x et y techniquement la grandeur du monde donc 0 à 3000))- pour le temps c'est avec le setInterval() du serveur (toujours le temps actuel lors de l'envoi)

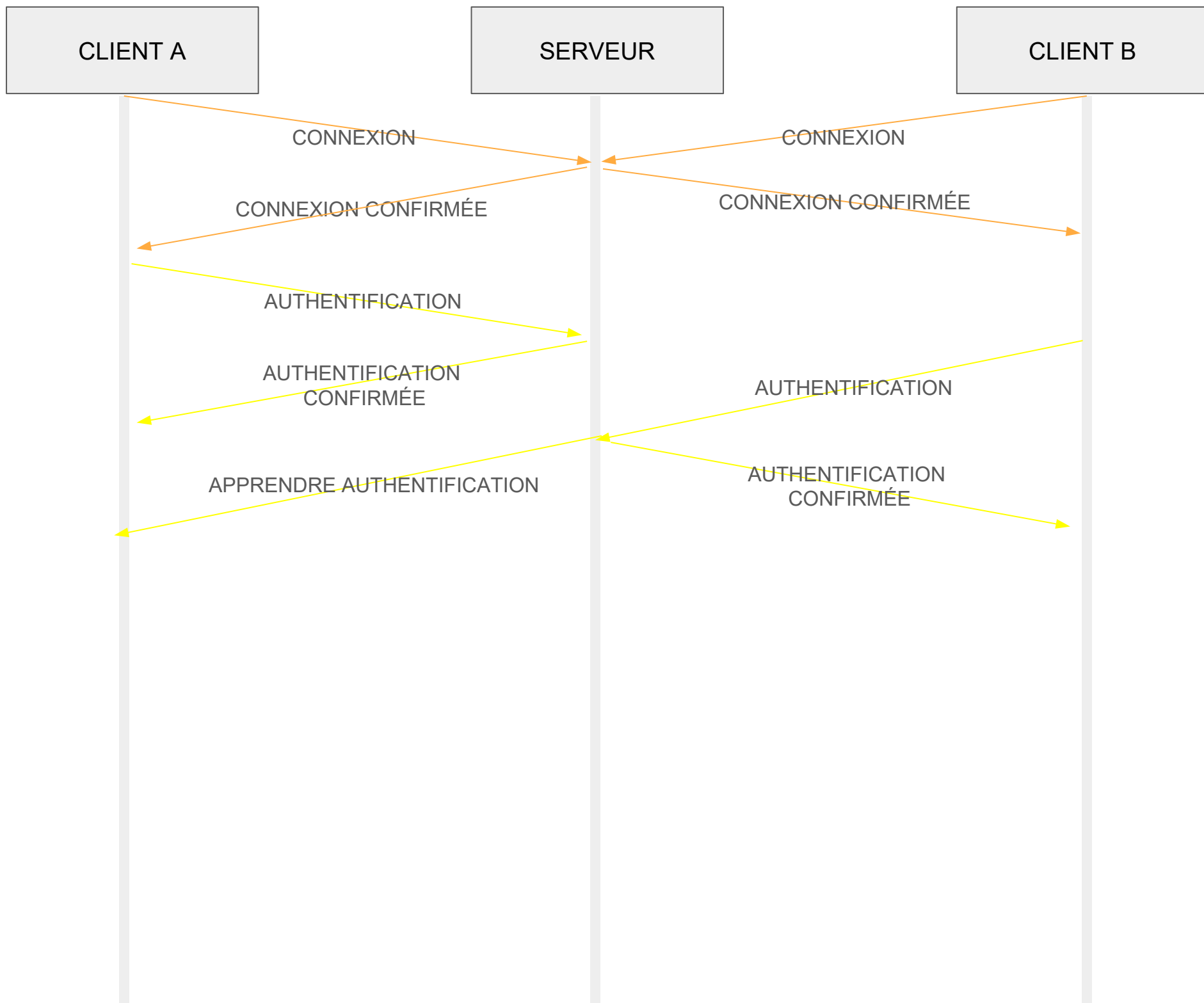
MESSAGES d'ACTION

Dans ce tableau, on utilise les messages définis dans le code et on les explique.

Messages	Composition par objet	Valeurs possibles
FIN_PARTIE	pseudonyme:string, valeur:float	tempsJoué, float

Séquence des requêtes et messages

Dans ce diagramme, on illustre une séquence probable de messages échangés entre le client et le serveur.



CLIENT A

SERVEUR

CLIENT B

TOUCHES

POSITIONS

POSITIONS

POINT_DE_VIE

POINT_DE_VIE

FIN_PARTIE

FIN_PARTIE

