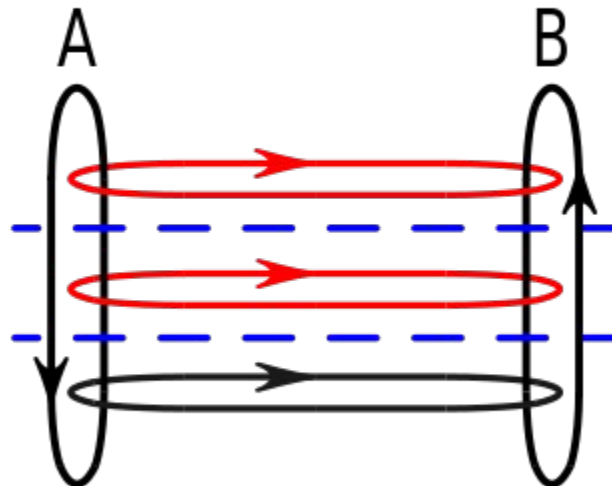


Protocole Attaque

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.

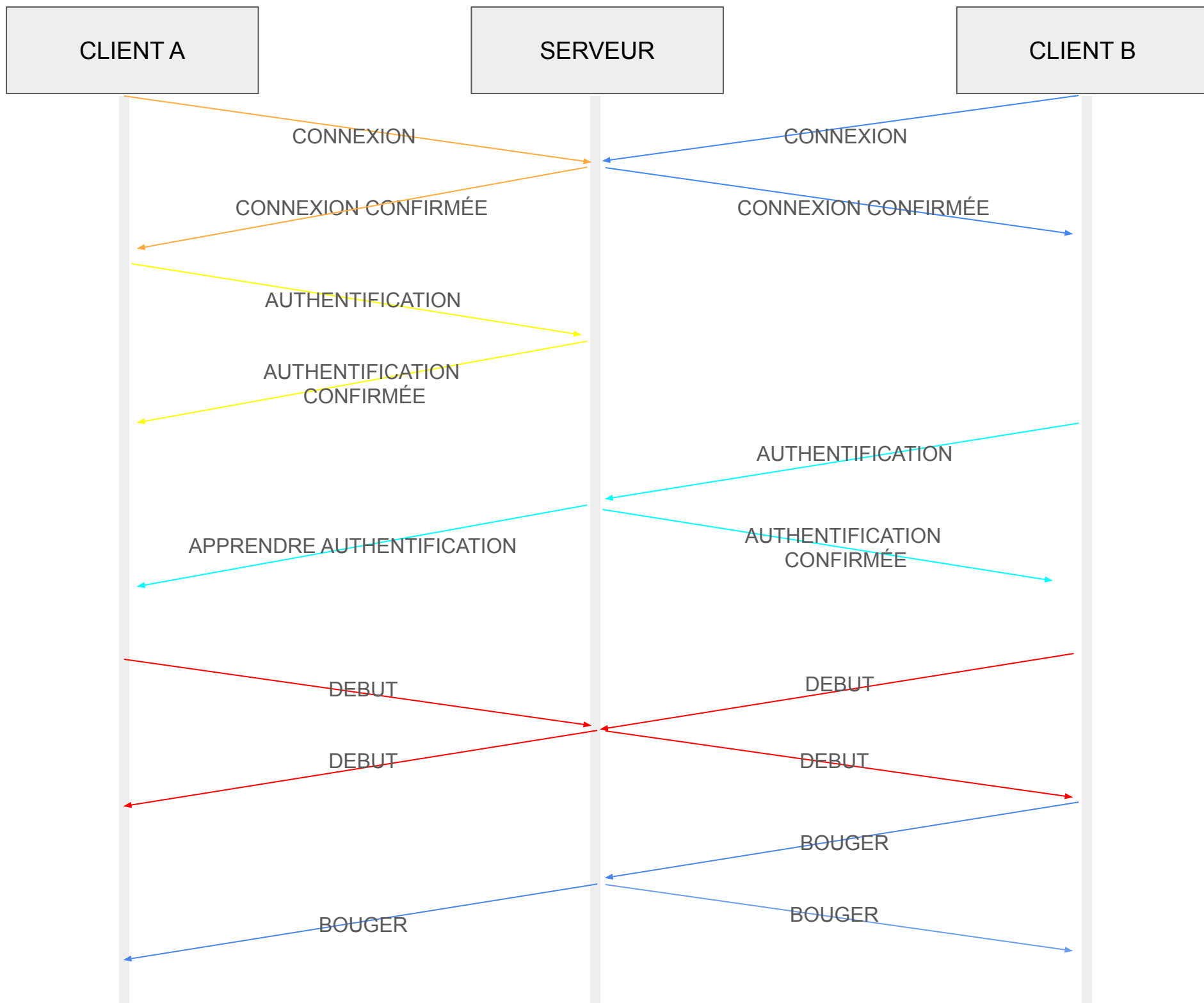
Lorsqu'un message possède une structure complexe tel qu'un objet ou un tableau, on décrit complètement cet objet, ainsi que la liste des valeurs possibles ou ses limites.

Messages	Composition par objet	Valeurs possibles
BOUGER	pseudonyme:string	texte
	etat:string	texte (DROITE,GAUCHE...)
DEBUT	pseudonyme:string	texte
envoyer au debut	posX:float / posY:float	position en pixel, 0 / 0 à infini selon la grandeur de l'écran
SYNC	pseudonyme:string	texte
envoyer a des moments durant la game a chaque secondes	posX:float / posY:float	position en pixel, 0 / 0 à infini selon la grandeur de l'écran
DAMAGE	pseudonyme:string	texte
	damage:int	point de vie à enlever(default = 1)

TIR	pseudonyme:string	texte
	clickX:float / clickY:float	position en pixel du click
FIN_PARTIE	pseudonyme:string	texte

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

