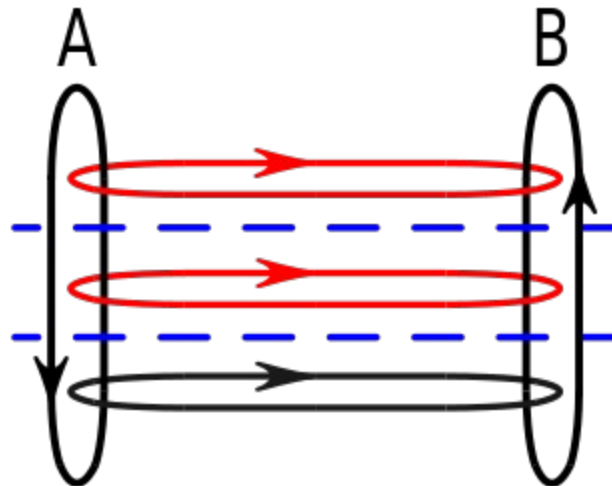


Protocole SatelliteFourteen

Nature et séquence des messages échangés



MESSAGES d'ACTION

Messages	Composition par objet	Valeurs possibles
PARTIE_DEMARREEE		
VAGUE_LANCEE	numeroDeVague : int	entre 1 et 10
	listeVaisseauxEnne mi : Array d'objets { typeDeVaisseau, x, y, momentApparition }	entre 2 et 12 elements
	typeDeVaisseau : String	"Vaisseau Jaune", "Vaisseau Rouge", "Vaisseau Mauve", "Vaisseau Vert"
	x : int	entre 50 et 550

Messages	Composition par objet	Valeurs possibles
	y : int	entre 50 et 450
	momentApparition : int	entre 0 et infini
DIRECTION_JOUEUR_CHANGE	pseudonyme : string	texte
	deplaceVersGauche : bool	vrai ou faux
	DirectionEstMaintenue : bool	vrai ou faux
POSITION_JOUEUR_CHANGE	pseudonyme : string	texte
	PositionX : int	Entre 0 et 750
JOUEUR_TIRE	pseudonyme : string	texte
	CommenceATirer : bool	vrai ou faux

Messages	Composition par objet	Valeurs possibles
	moment	entre 0 et infini
PV_VAISSEAU_ENNEMI_CHANGES	IndexDuVaisseauEnnemi : int	entre 0 et 11
	PointsDeVie : int	entre 0 et 19
VAISSEAU_ENNEMI_DESTROY	IndexDuVaisseauEnnemi : int	entre 0 et 11
JOUEUR_DESTROY	pseudonyme : string	texte
PARTIE_TERMINEE	EstGagne : bool	vrai ou faux

Séquence des requêtes et messages

