

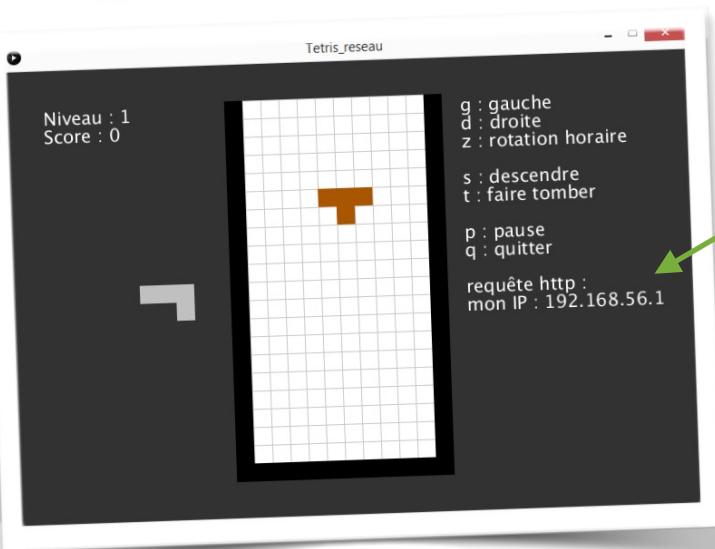
# Envoyer une requête HTTP de son app. vers le jeu TETRIS



 L'application doit être capable de commander à distance le jeu TETRIS installé sur un ordinateur. Pour communiquer, les deux programmes utilisent le protocole HTTP.

Ce tutoriel montre comment programmer un bouton de son application pour qu'il envoie la requête HTTP correspondante à l'action souhaitée. L'exemple développé dans ces pages montre comment signaler au jeu de pivoter une pièce.

 La requête HTTP doit respecter la **syntaxe** qui suit :



L'adresse IP du jeu et la commande sont des **variables**.

Lancer le jeu sur l'ordinateur pour connaître son adresse IP.

Consulter la fiche ressource qui liste les différents actions du jeu et la requête HTTP correspondante.

Capture d'écran du jeu TETRIS



[https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext\\_Transfer\\_Protocol](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Transfer_Protocol)

Aperçu de la fiche ressource

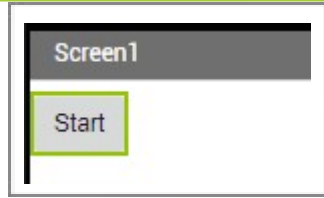
ACTIONS	COMMANDES*	REQUETES
Pivoter la pièce	z	<a href="http://adresseIPdujeu:8080/?commande=z">http://adresseIPdujeu:8080/?commande=z</a>
Descendre à gauche d'un pas	g	<a href="http://adresseIPdujeu:8080/?commande=g">http://adresseIPdujeu:8080/?commande=g</a>
Descendre à droite d'un pas	d	<a href="http://adresseIPdujeu:8080/?commande=d">http://adresseIPdujeu:8080/?commande=d</a>
Descendre d'un pas	s	<a href="http://adresseIPdujeu:8080/?commande=s">http://adresseIPdujeu:8080/?commande=s</a>
Faire tomber	t	<a href="http://adresseIPdujeu:8080/?commande=t">http://adresseIPdujeu:8080/?commande=t</a>
Faire une pause	p	<a href="http://adresseIPdujeu:8080/?commande=p">http://adresseIPdujeu:8080/?commande=p</a>
Recommencer une partie	r	<a href="http://adresseIPdujeu:8080/?commande=r">http://adresseIPdujeu:8080/?commande=r</a>
Quitter le jeu	q	<a href="http://adresseIPdujeu:8080/?commande=q">http://adresseIPdujeu:8080/?commande=q</a>

\* commande en minuscules

## Design.

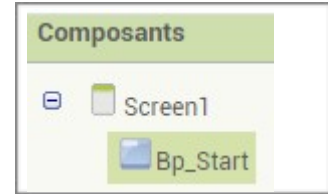
1

Glisser-Déposer un bouton



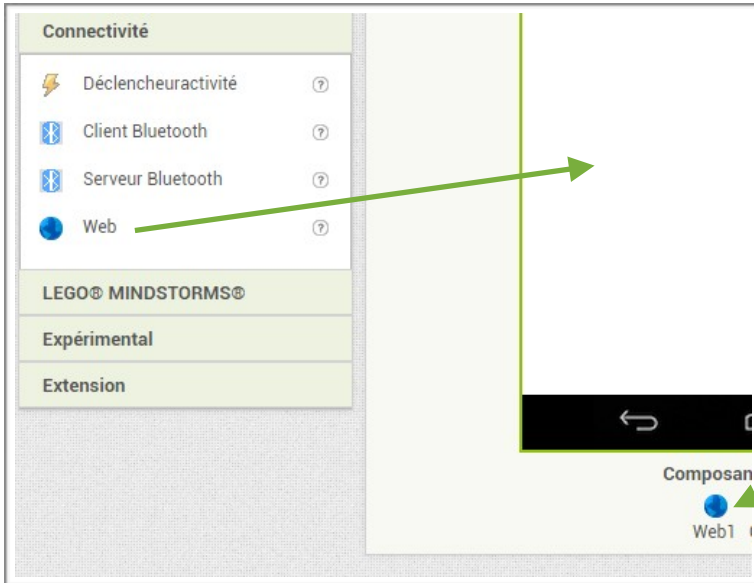
2

Nommer ce composant



3

Glisser-déposer le composant Web depuis la librairie connectivité.



*Celui-ci est rangé dans les composants non-visibles.*

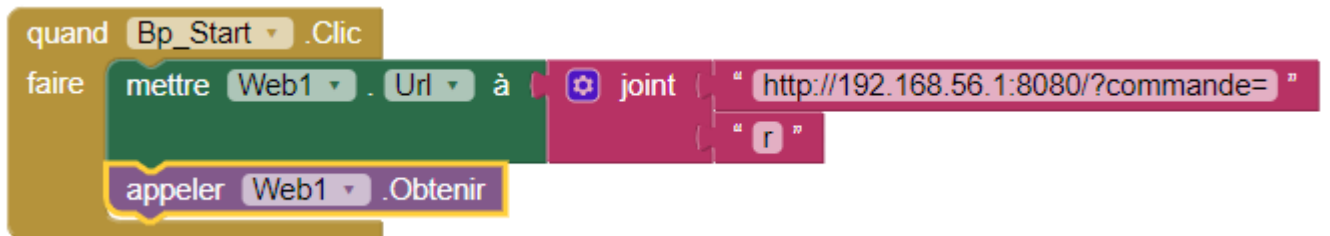
## Blocs ( programmation sans variable).

4

Rédiger le script qui suit.



*Quand le Gamer appuie sur le bouton start alors la*



5

Tester.



*En démarrant le jeu sur le pc et appuyant sur le bouton de l'app, la pièce doit pivoter.*

## Blocs ( programmation avec des variables).

6

Créer une variable commande



Cette variable stockera la commande correspondante à l'action souhaitée.

initialise global commande à " "

7

Et associer un bloc vide de texte

8

Créer une seconde variable et nommer-la requete



Cette variable stockera la requete à envoyée via le protocole http.

initialise global requete à " "

9

Et associer un bloc vide de texte

10

Tapez pour saisir le texte

Commencer à rédiger le script du bouton Rotation



La variable commande prend la valeur r.

```
quand Bp_Start .Clic  
faire mettre global commande à " r "
```

11

Ajouter les blocs qui structurent la requête à envoyer.

```
quand Bp_Start .Clic  
faire  
mettre global commande à " r "  
mettre global requete à joint " http://192.168.56.1:8080/?commande=" obtenir global commande
```



La variable requete prend la valeur <http://192.168.56.1:8080/?commande=r>.

12

Terminer le script du bouton par les blocs qui envoient la requête.

13

Tester.

```

quand Bp_Start .Clic
faire
mettre global commande à " r "
mettre global requete à joint " http://192.168.56.1:8080/?commande="
obtenir global commande
mettre Web1 .Url à obtenir global requete
appeler Web1 .Obtenir

```

## Le coin des astuces.



Il s'agit de compléter votre application avec tous les boutons de commandes. Pour gagner du temps en développant les scripts de chacun d'entre eux : **PENSEZ à DUPLIQUER.**

