

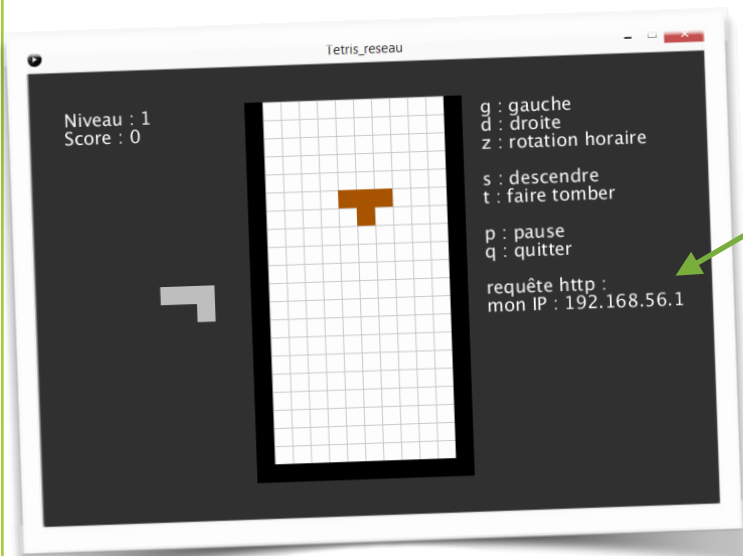
Envoyer une requête HTTP de son app. vers le jeu TETRIS



 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 :



Capture d'écran du jeu TETRIS

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.



https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Transfer_Protocol

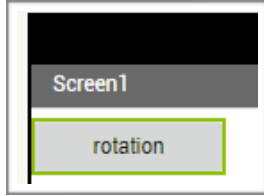
Aperçu de la fiche ressource



Design.

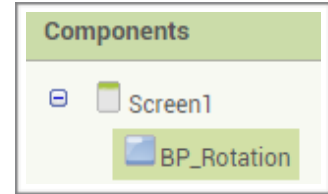
1

Glisser-Déposer un bouton



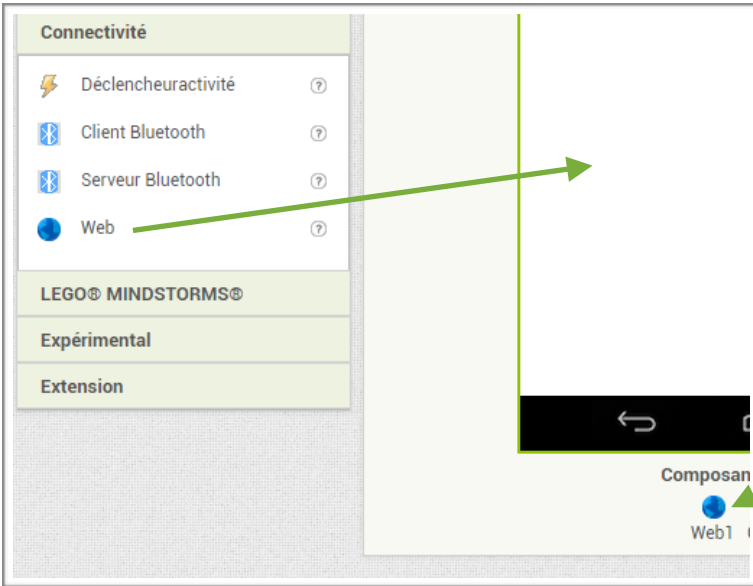
2

Nommer ce composant



3

Glisser-déposer le composant Web depuis la librairie connectivité.



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

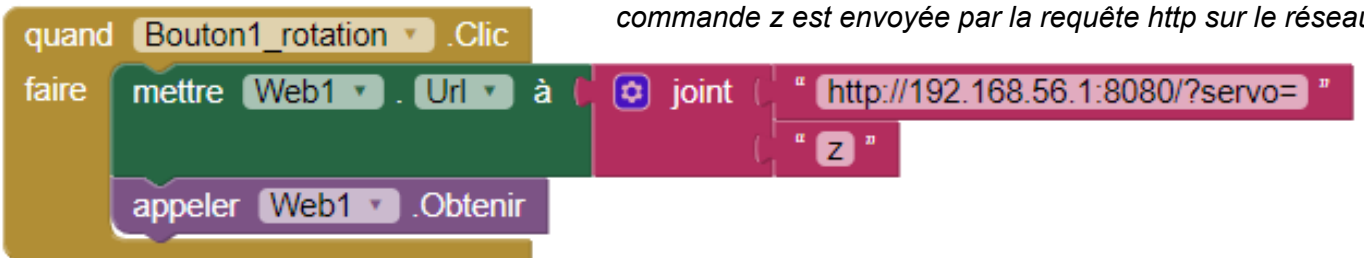
Blocs (programmation sans variable).

4

Rédiger le script qui suit.



Quand le Gamer appuie sur le bouton rotation alors la commande z est envoyée par la requête http sur le réseau.



5

Tester.

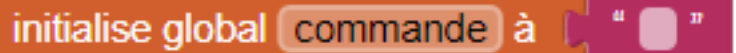


En démarrant le jeu sur le pc et appuyant sur le bouton de l'app, la pièce doit pivoter.

Blocs (programmation avec des variables).

6

Créer une variable commande



initialise global commande à []



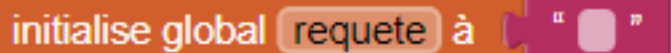
Cette variable stockera la commande correspondante à l'action souhaitée.

7

Et associer un bloc vide de texte

8

Créer une seconde variable et nommer-la requete



initialise global requete à []



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

9

Et associer un bloc vide de texte

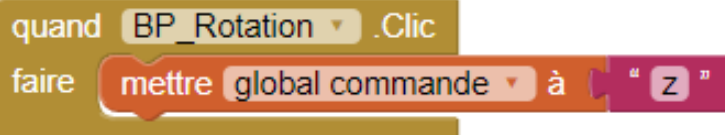
10

Tapez pour saisir le texte

Commencer à rédiger le script du bouton Rotation



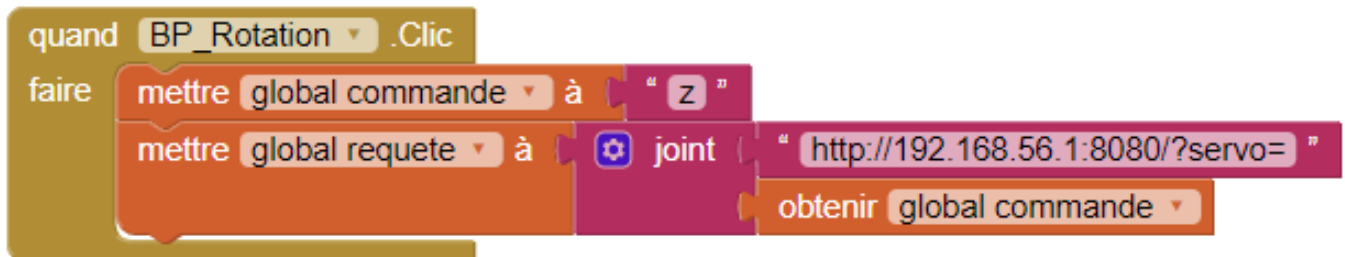
La variable commande prend la valeur z.



```
quand BP_Rotation .Clic
faire
mettre global commande à [ z ]
```

11

Ajouter les blocs qui structurent la requête à envoyer.



```
quand BP_Rotation .Clic
faire
mettre global commande à [ z ]
mettre global requete à [ http://192.168.56.1:8080/?servo= ]
obtenir global commande
```



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

12

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

13

Tester.

```

quand BP_Rotation .Clic
faire
mettre global commande à " z "
mettre global requete à joint " http://192.168.56.1:8080/?servo="
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.**

