

Informatique Répartie

TDM Sockets

ASI4 - INSA Rouen Normandie

Il s'agira de travailler sur les sources qui se trouvent sur Moodle (dans le dossier **Exemples Sockets**). Il s'agit d'un projet Eclipse appelé **sockets** où vous trouverez différents packages.

1. Dans le package **connecte**
 - a. Analysez le code source du serveur et du client. Dans quel ordre devriez-vous les lancer ?
 - b. Lancez le Serveur, et puis le Client. Qu'est-ce qui se passe ?
 - c. Réessayez de lancer un Client. Qu'est-ce qui se passe ?
 - d. Relancez un Serveur et essayez de lancer un Serveur avant de lancer un client. Qu'est-ce qui se passe ?
2. Dans le package **connecteComple**
 - a. Analysez les différences dans le code du Serveur et du Client par rapport au package **connecte**
 - b. Analysez les échanges de messages
 - c. Reproduisez les étapes 1.b) 1.c) et 1.d) et analysez les résultats
 - d. Comment pourrait-on pour que les résultats de 1.d) ne se reproduisent plus ?
3. Dans le package **connecteCompleThreads**
 - a. Analysez les différences dans le code du Serveur et du Client par rapport au package **connecteComple**
 - b. Lancez un Serveur et plusieurs Clients. Analysez les résultats.
 - c. Modifiez le code du Client pour que chaque client envoie son nom au Serveur après la connexion.
4. Dans le package **nonConnecte**
 - a. Analysez le code source
 - b. Lancez un Serveur et un Client. Analysez les échanges de messages et les résultats affichés dans les consoles respectives.
 - c. Lancez plusieurs clients par la suite. Vous remarquerez les changements dans le numéro de port de chaque client. Qui gère ces changements de port ?
 - d.
5. Dans le package **multicast**
 - a. Analysez la logique de la communication multicast et retrouvez cette logique dans le code source fourni
 - b. Pourquoi est-il indiqué qu'il faut lancer les clients en premier ?
 - c. Pourquoi pouvons-nous maintenant lancer deux serveurs de suite sans erreur ?