PROGRAMME DE TEST CREATE_DESTROY

1. BUT

Pouvoir tester quelques mécanismes de base : création, suppression fédération etc..

2. UTILISATION

create_destroy nom_fédéré nom_fédéré est une chaîne de caractères quelconque.

Par défaut, on utilise :

le nom de la fédération Create_Destroy le fichier fed create destroy.fed

Un dialogue permet de changer tout ça.

Pour les objets on utilisera, la classe Bille et l'attribut PX.

Bien entendu, on peut lancer plusieurs fédérés en prenant soin de leur donner des noms différents comme par exemple : premier, second, tierce, quarte....

Dans ce qui suit on donne quelques scénarios de test.

3. CRÉATION PUIS DESTRUCTION D'UNE FÉDÉRATION

3.1 Simple

On va se contenter de créer une fédération puis de la détruire.

Un seul fédéré : premier

Dans ce paragraphe le mot fédéré est abusif puisqu'il n'y a pas de join.

create_destroy premier

Pas	Question	Réponse	Remarque
1	Do you want to change Federation name or fed file (or	n	noms par défaut
	twice) ? [y/n]		
2	Do you want to make one or more creation federation	y	création fédération
	execution?:		
3	Do you want to try another federation execution	n	
	creation ? [y/n]		
4	Do you want to join federation with federate ? [y/n]	n	
5	Do you want to do save federation step ? $[y/n]$	n	
6	Do you want to do restore federation step ? $[y/n]$	n	
7	Do you want to work on objects ? [y/n]	n	
8	Do you want to resign federation ? [y/n]	n	
9	Do you want to destroy federation ? [y/n]	y	destruction fédération
10	Do you want to do loop create-join-resign-destroy 2	n	
	times ? [y/n]		

Terminaison normale, aucune fédération vivante ne persiste.

3.2 Avec 2 fédérés successifs

On va se contenter de créer une fédération puis de la détruire à l'aide de 2 fédérés successifs.

Un premier fédéré (createur) va créer la fédération :

create destroy createur

Réponse y à l'étape 2

puis n à toutes les autres étapes.

Terminaison normale, une fédération vivante existe.

Un second fédéré (destructeur) va détruire la fédération :

create destroy destructeur

Réponse n à toutes les questions sauf y à l'étape 9.

Terminaison normale, aucune fédération vivante ne persiste.

3.3 Avec 2 fédérés en parallèle

On va se contenter de créer une fédération puis de la détruire à l'aide de 2 fédérés fonctionnant en parallèle.

•Un premier fédéré (createur) va créer la fédération :

create destroy createur

Réponse y aux étapes 1 et 2 puis on attend à la question de l'étape 3.

•Un second fédéré (destructeur) va démarrer sans rien créer :

create destroy destructeur

Réponse n jusqu'à l'étape 6 incluse puis attente à la question de l'étape 7.

- •On revient sur le fédéré **créateur** (3): on répond n à l'étape 3 et à toutes les suivantes. Terminaison normale, une fédération vivante persiste.
- •On revient sur le fédéré **destructeur** (7): on répond n aux étapes 7 et 8 puis y à la question de l'étape 9 et n à la question de l'étape 10.

Terminaison normale, aucune fédération vivante.

3.4 Tentative de destruction d'une fédération déjà détruite

On va se contenter de créer une fédération puis de la détruire deux fois à l'aide de 2 fédérés fonctionnant en parallèle.

•Un premier fédéré (**createur**) va créer la fédération, un second (destructeur) va démarrer puis va détruire la fédération et le premier (createur) va ensuite tenter de la détruire.

create destroy createur

Réponse n à l'étape 1 puis y à l'étape 2 et on attend à la question de l'étape 3.

•Un second fédéré (destructeur) va démarrer sans rien créer :

create destroy destructeur

Réponse n à toutes les étapes de 1 à 8 incluse puis y à l'étape 9 et n à l'étape 10. La fédération n'existe plus.

•On revient sur le fédéré **createur** (3) : on répond n à l'étape 3 et aux suivantes jusqu'à l'étape 8 incluse. On répond y à l'étape 9, ce qui provoque l'erreur " **Destroy impossible** : **federation does not exist (maybe has been yet destroyed)**".

On termine en répondant n à l'étape 10.

3.5 Tentative de création d'une fédération déjà créée

•On va créer une fédération à l'aide d'un fédéré (premier).

create destroy premier

Réponse n à toutes les étapes sauf y à l'étape 2.

Terminaison normale, la fédération persiste.

•Un second fédéré (**second**) va tenter de créer la même fédération. Il va échouer, on va le relancer pour la détruire

create destroy second

Réponse n à l'étape 1 puis y à l'étape 2, ce qui provoque l'erreur " ERROR : FederationExecutionAlreadyExists (Federation) Creation of federation execution failed"

Réponse n à l'étape 3 qui entraîne la question de l'étape 31 :

Pas	Question	Réponse	Remarque
3	Do you want to try another federation	n	You can stop or join the federation
	execution creation ? [y/n]		Create_Destroy
31	Do you want to stop ? [y/n]:	y	

Abandon avec terminaison correcte, la fédération persiste.

•On relance de nouveau ce dernier fédéré qui va alors la supprimer.

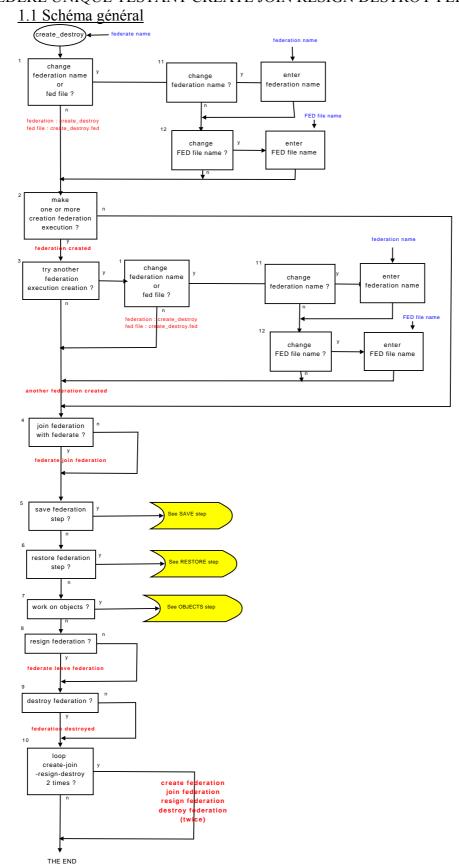
create_destroy second

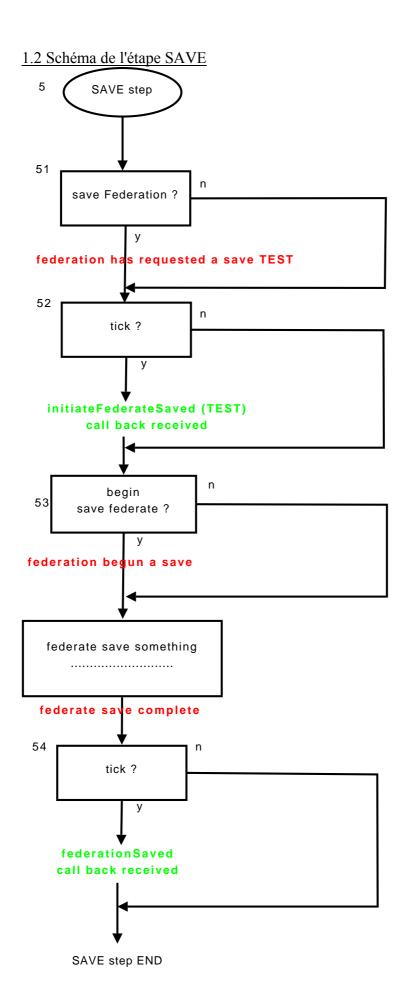
Réponse n aux étapes 1 à 8 incluse puis y à l'étape 9 et n à l'étape 10.

Plus de fédération vivante.

SCHÉMAS

1. FÉDÉRÉ UNIQUE TESTANT CREATE JOIN RESIGN DESTROY FÉDÉRATION





1.3 Schéma de l'étape RESTORE 6 RESTORE step 61 restore Federation? У federation has requested a restore (TEST) 62 n tick? requestFederationRestoreSucceeded (TEST) call back received 63 n tick? federationRestoreBegun call back received 64 n tick? initiateFederatieRestore call back received federate begun a restore federate restore something federate has completed restoring successfull 65 federate restore complete ? federate has completed a restore 66 tick? federationRestored call back received RESTORE step END

1.3 Schéma de l'étape OBJECTS OBJETS step name of the class ? getObjectClassHandle name of the attribute ? getAttributeHandle publish the object class ? publishObjectClass subscribe to the object class ? etClassAttributes 73 tick ? discoverOb ectInstance calback received register an instance of the object class? registerObjectInstance 75 updateAttributeValues ? _ PX value reflectAttr request object attribute ? requestObject . ttributeValueUpdate provideAttributeValueUpdate calback received

calback

OBJECTS step END

700

updateAttributeValues ?

_ PX value

updateAttributeValues