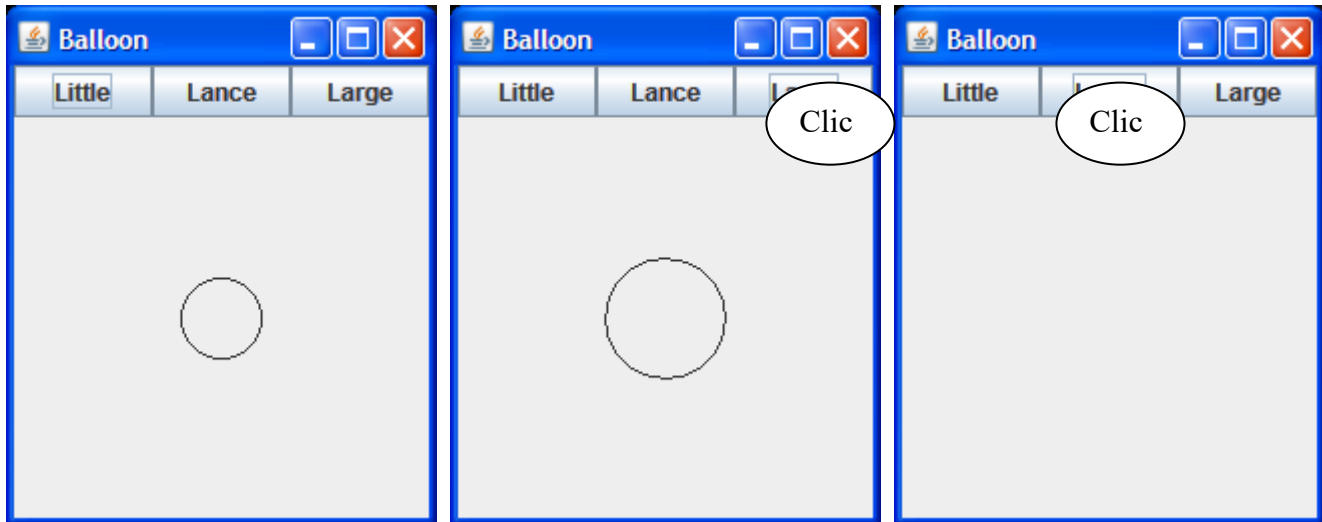


Exercice Java/RMI : Balloon

Pas noté mais démonstration de votre solution à montrer à l'enseignant

Le projet balloon fournit permet l'affichage d'un ballon dont on peut faire varier la taille (plus ou moins 5 pixels pour le rayon) au moyen des boutons « little » et « large ». Un 3^{ème} bouton « lance » le fait disparaître.



Il s'agit de développer une version de ce projet en Java RMI. Pour cela, vous devrez d'abord en développer une version « locale », avec 2 joueurs sur la même machine virtuelle, en concevant une classe « modèle » (BalloonPlayer), chargée de la communication du ballon et indépendante de l'interface graphique. Puis vous la transformerez en RMI en remplaçant les appels de méthode adéquats en RMI.

Le premier joueur se mettra à l'écoute d'un deuxième joueur sur le réseau. Lorsque le deuxième joueur se sera annoncé, le premier pourra lui envoyer le ballon par « lance ». Le ballon disparaîtra alors de la fenêtre du premier joueur et réapparaîtra dans celle du deuxième avec la même taille. Le deuxième joueur pourra alors faire varier sa taille et renvoyer le ballon au premier.

Développez cette application sans serveur spécifique : le premier client joue le rôle de serveur pour le second lors de la transmission du premier message puis les rôles sont symétriques.

Activation du premier puis du second joueur	Le premier rétrécit le ballon	Il l'envoie au second
