|  |
| --- |
| TP2 |
| 420-555-LI |

|  |
| --- |
| Andrew Faulkner - Hamdi Ben Slim  25/02/2020 |

# Stratégie d’envois

* L'application utilise les classes ObjectOutputStream et ObjectInputStream pour l’envoi et la réception pour tous les objets qui sont envoyés dans les sockets.
* Deux classes sont utilisées pour représenter les « packages » envoyé:

Class Message:

user - String,

message - String

Class FilePacket:

filename - String,

contenu - byte[]

* Quand l'application reçoit un message elle utilise l'opérateur « insanceof » dans un serie de « if-else » pour identifier si l’objet et un Message ou un FilePacket ou un objet inconnu.

Dans ce dernier cas l'utilisateur est averti que l'application a reçu un objet inconnu.

Dans les autres cas les objets sont « cast » dans leur type approprié.