

## **RMIPolling**

Il s'agit d'un chat utilisant le principe du polling.

Il y a 3 classes et 1 interface.

Un Client se connecte au serveur en donnant un nom (qui peut contenir des espaces) et peut ensuite envoyer des messages. Pour quitter le chat, il suffit d'écrire « q ».

Quand un client se connecte au chat, il appelle la méthode `messageBienvenue`, lui renvoyant « Bienvenue! », lui indiquant ainsi qu'il est bien connecté au serveur.

Les messages du client sont stockés dans une `arraylist` du côté serveur.

Un thread permet de vérifier en permanence si certains messages du serveur ne sont pas présents chez le client.

L'interface (nommée `Chat`), est associée à la classe `Serveurpolling`.

Cette dernière contient différentes méthodes, comme une permettant de déterminer le nombre de messages ou récupérer un message à une position donnée.

Le serveur contient aussi une `arraylist` qui, elle, contient tous les messages de tous les clients.