**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 appel 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 coté serveur.

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

L’interface (nommé Chat), est associé 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.