Modèle orienté objet

Modèle : Server

Package :
Diagramme : Server

Auteur : Christopher Steel

Version: 1.0.0

Server

- network : Network
- log : std::unique\_ptr<lLog>
- input\_thread : std::thread

+ run () : bool
- handle\_input () : void
+ pollCallback (Log \* log, const std:: : void string& clientId, APacket& packet)

1..1

Network clients : std::map<std::string, std::unique\_ptr<ASSLSocket>> : boost::asio::io\_service io\_service : std::unique\_ptr<ASSLSocket> acceptor init (int port) : void poll\_clients (std::function<void, Log \*, : void const std::string&, APacket&> callback) accept\_client () : void <<Getter>> getClient (std::string client\_id) : Client&