

Documentatia

Jardan Andrei & Stefan Ichim

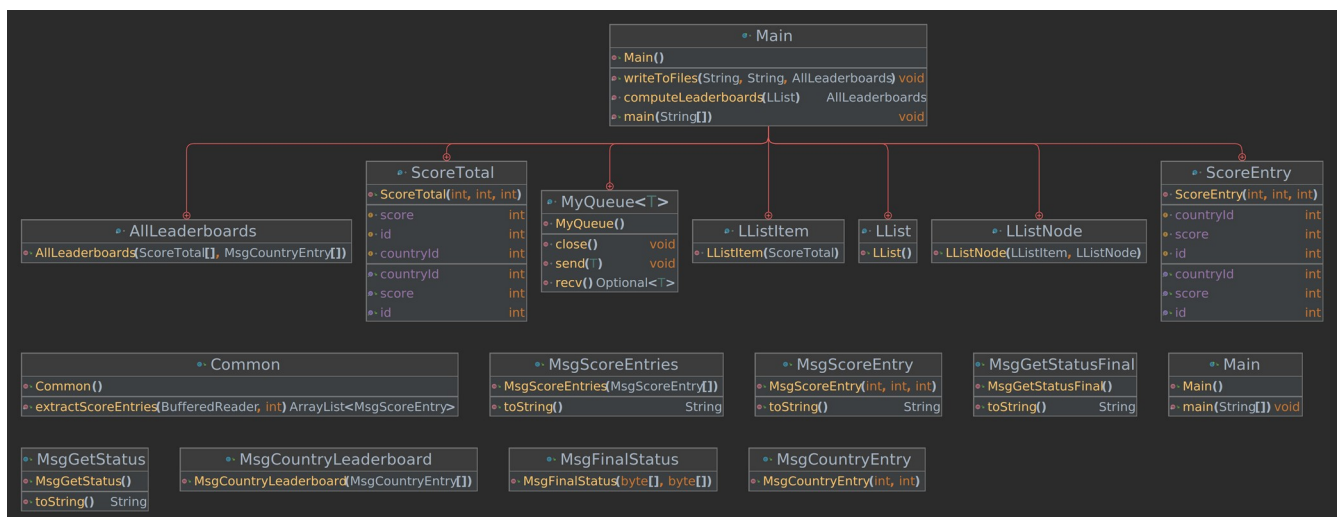
Protocol de requesturi

Am comunicat prin intermediul a socket-uri TCP. Mesajele transmise prin socket-uri sunt obiecte Java serializate/deserializate cu interfata Serializable.

Mesajele se trimit in urmatoarea ordine:

- client-ul trimite mai multe MsgScoreEntries care contin cate un batch de cel mult 20 de scoruri ale participantilor
- dupa ce se termina trimiterea scorurilor, clientul trimite un MsgGetStatus, pentru a determina clasamentul curent al tarilor
- serverul raspunde cu un MsgCountryLeaderboard
- apoi clientul trimite un MsgGetStatusFinal, pentru a obtine fisierele cu clasamentele finale
- serverul asteapta sa primeasca de la toti clientii conectati mesajul MsgGetStatusFinal, apoi genereaza fisierele cu clasamentele finale pe tari si pe concurenti, si fiecarui client rezultatul intr-un MsgFinalStatus

Diagrama UML



Tabel rulari

thread_configuration	time_configuration	time (secs)
p_r=2,p_w=2	dx=1,dt=0.001	122.25
	dx=1,dt=0.002	122.28
	dx=1,dt=0.004	121.56
	dx=2,dt=0.001	243.81
	dx=2,dt=0.002	242.48
	dx=2,dt=0.004	241.46
p_r=4,p_w=2	dx=1,dt=0.001	79.72
	dx=1,dt=0.002	80.48
	dx=1,dt=0.004	79.05
	dx=2,dt=0.001	157.53
	dx=2,dt=0.002	158.57
	dx=2,dt=0.004	157.71
p_r=4,p_w=4	dx=1,dt=0.001	80.16
	dx=1,dt=0.002	80.74
	dx=1,dt=0.004	79.80
	dx=2,dt=0.001	158.42
	dx=2,dt=0.002	157.99
	dx=2,dt=0.004	160.11
p_r=4,p_w=8	dx=1,dt=0.001	79.86
	dx=1,dt=0.002	80.92
	dx=1,dt=0.004	80.14
	dx=2,dt=0.001	158.10
	dx=2,dt=0.002	158.45
	dx=2,dt=0.004	157.42