
Projet Système et Réseau

Réalisation d'une application de gestion de trajets de trains

Avanzino Aurélien
Bahous Zakaria
Entressangle Loïc

Sommaire

Projet en trinôme Système/Réseau.

Introduction et Socket

→-échange TCP/IP

→Partie Train

→-différentes classes et fonctionnalités

→Partie Liaison

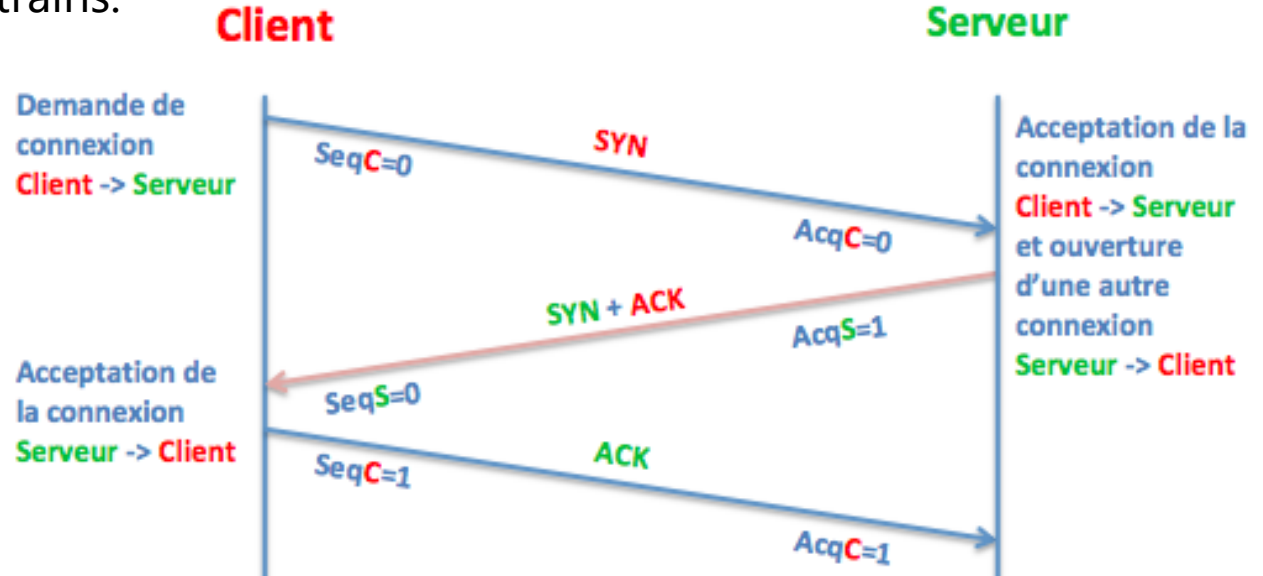
→-liaison des classes trains au serveur/client et échange.

→Demonstration et Conclusion.

→-demonstration de l'interaction.

Introduction

- Projet Système/Réseau avec socket.
- Cahier des charges trains.



Partie Train

-Train.c

FindTrain

D / A / H

BestTrain

Tri Prix/Durée

FindAllTrain

D / A

FindLTrain

D / A / H / H

AffTrain

Stock 1 train

TrLen

Taille Tableau

afLfTrain

Stock list train

Partie Train

-Time.c / Requete.c

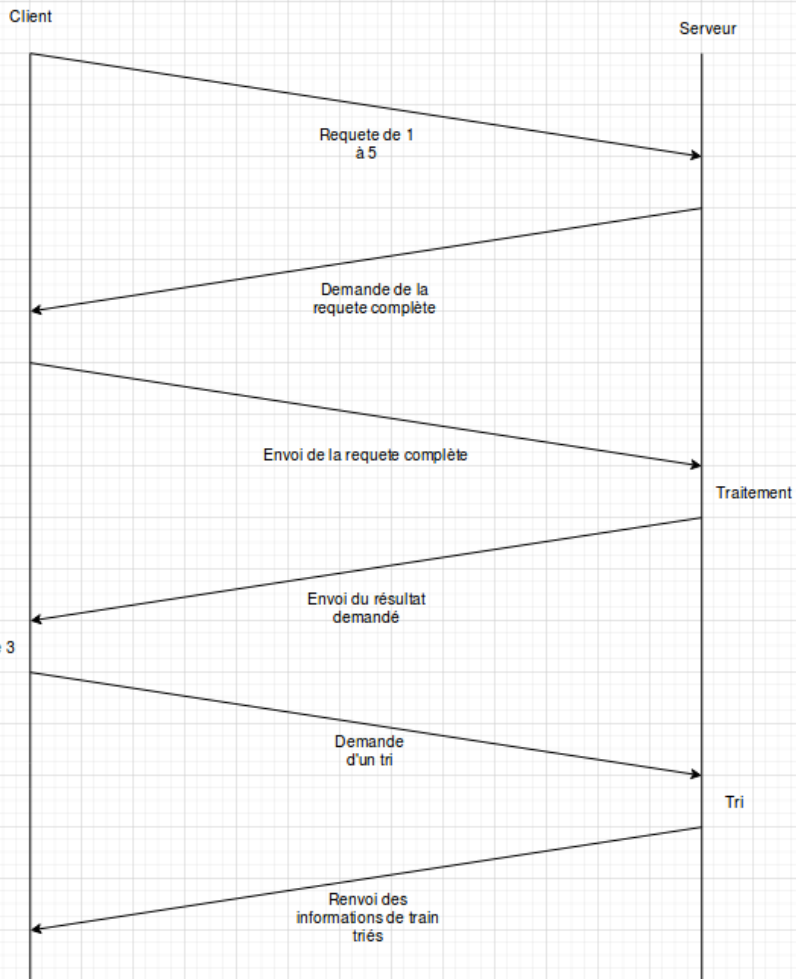
Ctot
Char=> struct temps

DiffH
Int (temps,temps)

DiffM
Int (temps,temps)

Decoupage
Void (char*,char**)

Replace
Void (char*)



Liaison

La façon dont le serveur et le client utilisent les classes trains.:

Client envoie une requête

→ Sous la forme 1 a 5

→ Serveur demande les precisions

→ Que le client lui envoie alors.

→ Serveur utilise Train

→ Et lui renvoi alors la réponse qu'il attendait si aucune erreur n'a été commise.

Demonstration:

Conclusion