

Pierre-Henri Ginoux

David Levayer

Paul Mariage

RICM4



SYSTÈMES RÉPARTIS

SOUTENANCE DE PROJET : AGENTS MOBILES

Pierre-Henri Ginoux

David Levayer

Paul Mariage

RICM4

OBJECTIF 2

AGENT HELLO

Starter

- Parse le XML
- Créé un Server
- Initie les différents chargements

Server

- Créé un AgentServer
- Créé un Server
- Charge les services
- Lance les agents

AgentServer

- Récupère et crée les agents qui doivent s'exécuter sur ce serveur



1111



2222



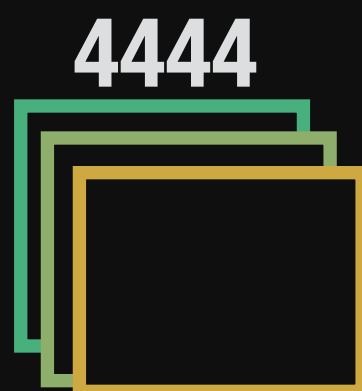
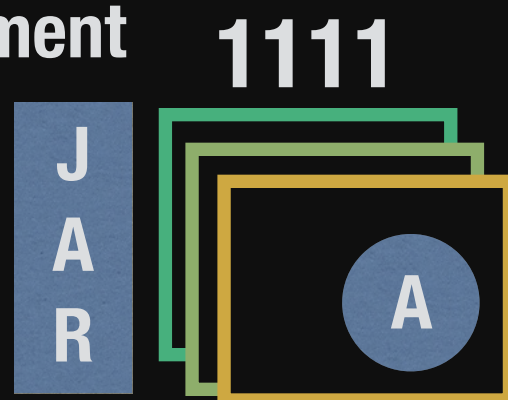
4444



3333

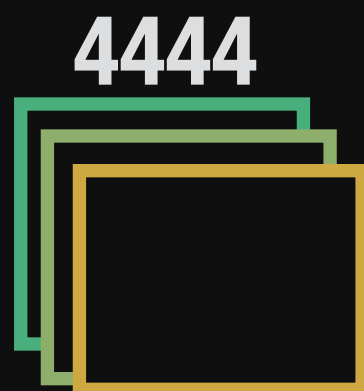
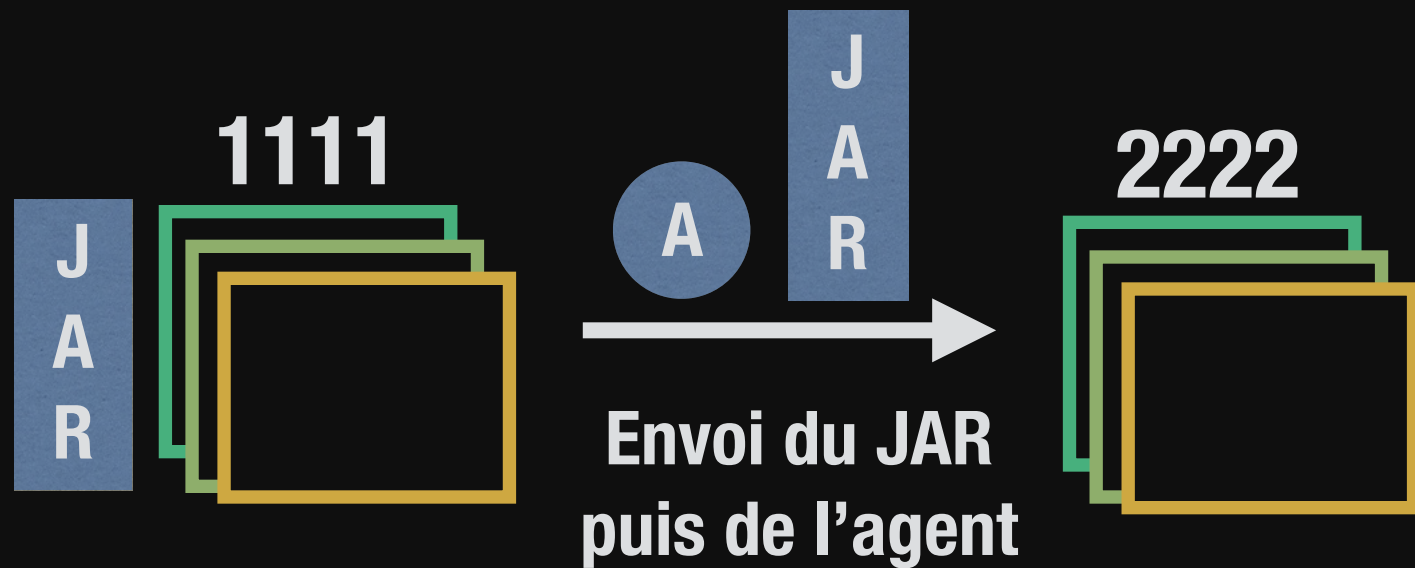


Action vide au
lancement



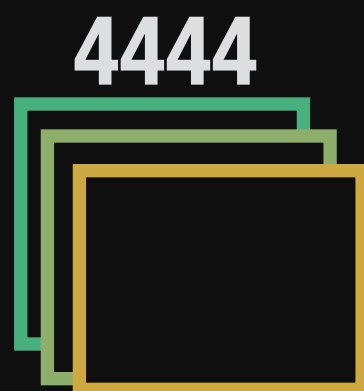
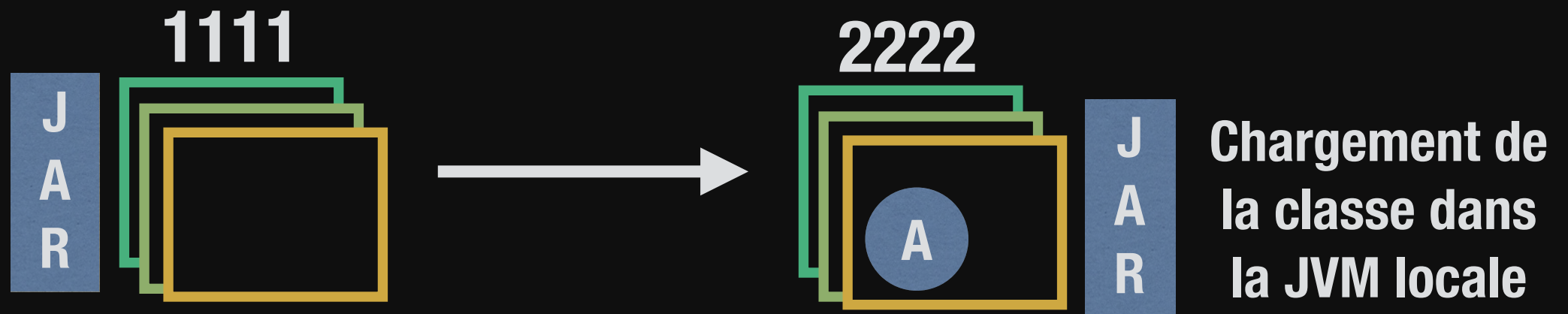
OBJECTIF 2

AGENT HELLO

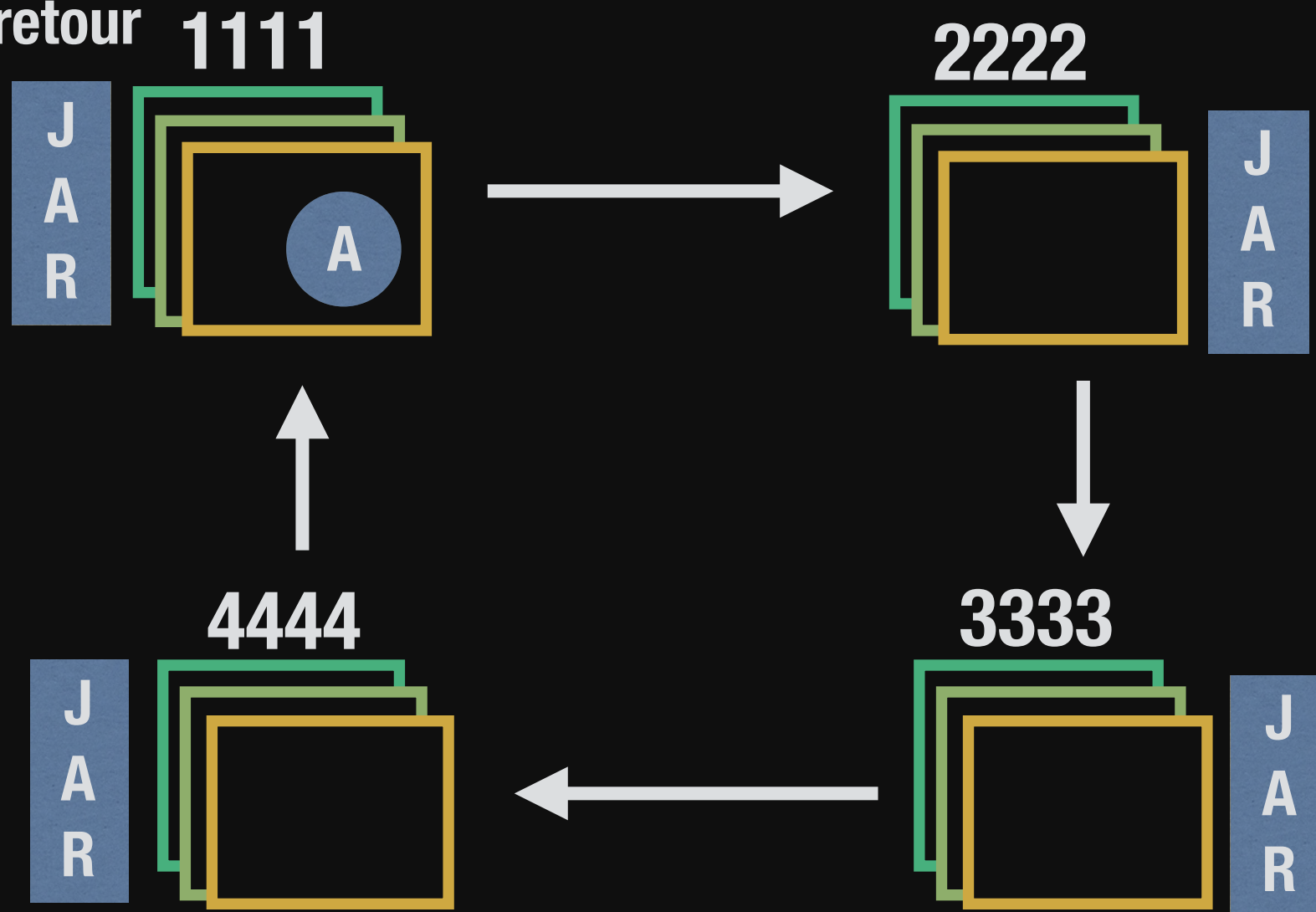


OBJECTIF 2

AGENT HELLO



Action spéciale
lors du retour



Pierre-Henri Ginoux

David Levayer

Paul Mariage

RICM4

OBJECTIF 3

AGENT HOTEL

**Même principe que précédemment,
sauf que l'agent utilise des services
fournis par le serveur qui l'accueille.**

**Les services sont chargés par le
serveur (à l'initiative de Starter).
Ils sont identifiés par un nom.**

**Quand l'agent arrive, il tente de
récupérer le service. En cas d'échec,
il continue simplement sa route...**



Pierre-Henri Ginoux

David Levayer

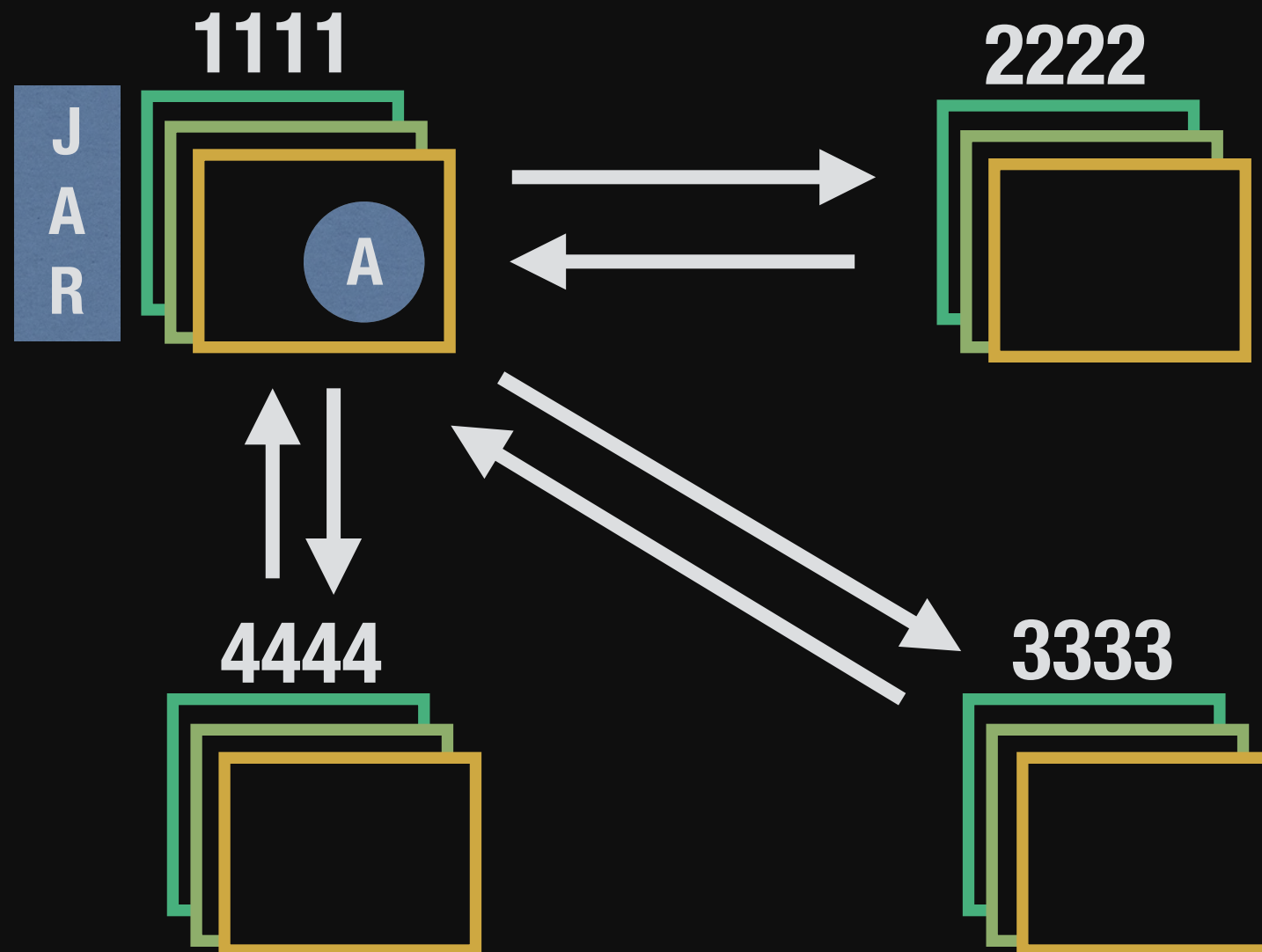
Paul Mariage

RICM4

OBJECTIF 4

AGENT HOTEL RMI

Dans cette version, l'agent reste sur le serveur qui l'a vu naître. Il obtient les différentes informations dont il a besoin via RMI



OBJECTIF 4

AGENT HOTEL RMI

A la création d'un service, on crée également un Supplier pour accueillir les demandes RMI.

L'agent récupère une référence de ce Supplier, et par la même occasion un accès au service représenté par ce dernier.



Reste à récupérer le résultat du service, de la même façon que précédemment (la distance entre les objets est transparente pour l'agent).



OBJECTIF 5

COMPARAISON SOCKET/RMI

Vallon	Socket	RMI
1 serveur (3)	2 ms	430 ms
2 serveurs (6)	4 ms	700 ms

Paris	Socket	RMI
1 serveur (10K)	190 ms	710 ms
2 serveurs (20K)	450 ms	920 ms



Pierre-Henri Ginoux

David Levayer

Paul Mariage

RICM4

CONCLUSION

BILAN DU PROJET

- TP intéressant dans l'ensemble
- Notions pratiques et manipulations en lien avec les ClassLoaders et la JVM
- Manipulation du code Java... en Java

