

Temps réel et système d'exploitation

Maitre de conférence : Pr. Emilie Poisson Caillaud

**Compte rendu sur
la réalisation d'un Serveur Mutli Thread en java**

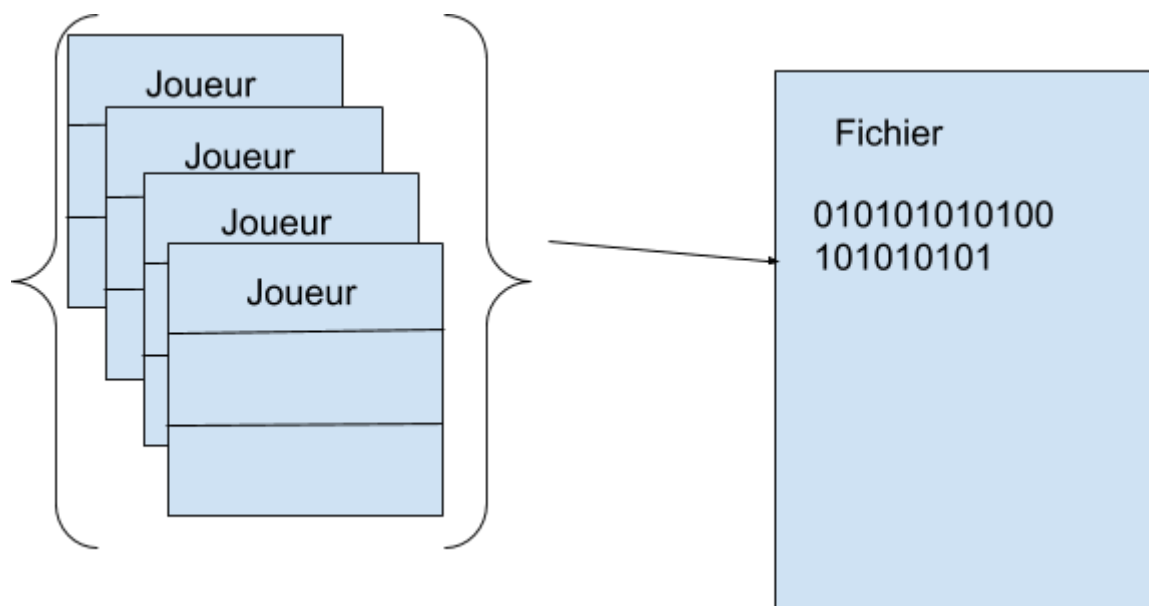
Réalisé par :
Yasser sbai et guillaume perez

Calais le lundi 19 mars 2018

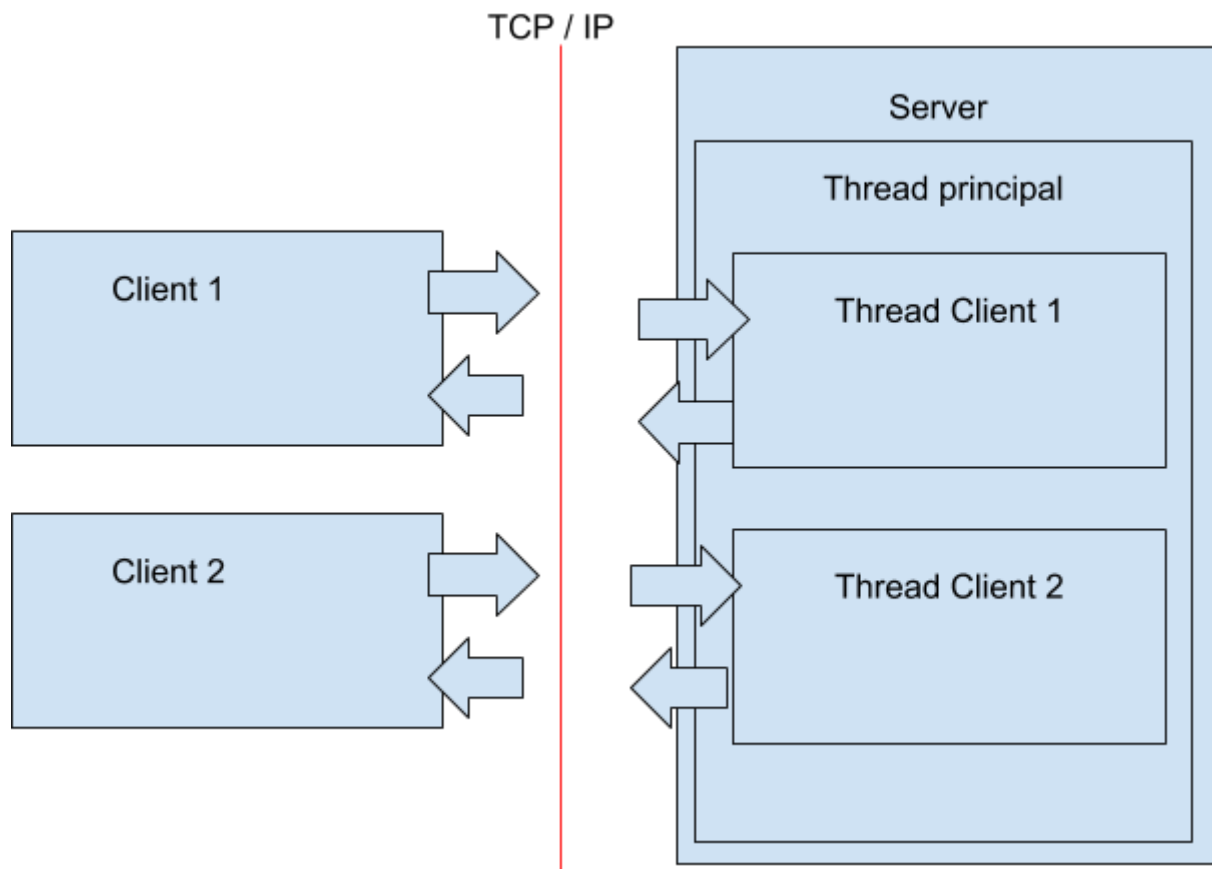
- Le client se connecte au serveur via son adresse ip
- Authentification :
 - Le client demande une authentification
 - Le serveur envoie [login success] ou [login fail] au client
- Inscription :
 - Le client demande une inscription
 - Le serveur envoie [signup success] ou [signup fail] au client
- Lancement du jeu :
 - Le serveur génère une combinaison ordonnée de 5 lettres majuscules
 - Le joueur tente à chaque fois de trouver les 5 lettres
 - Le serveur envoie à chaque tentative du client un message contenant le nombre de lettres trouvées et le nombre de lettres en place.
- Scores :
 - Géré par le serveur en fonction du temps de jeu
 - Sauvegardé à la fin de chaque partie

Information technique :

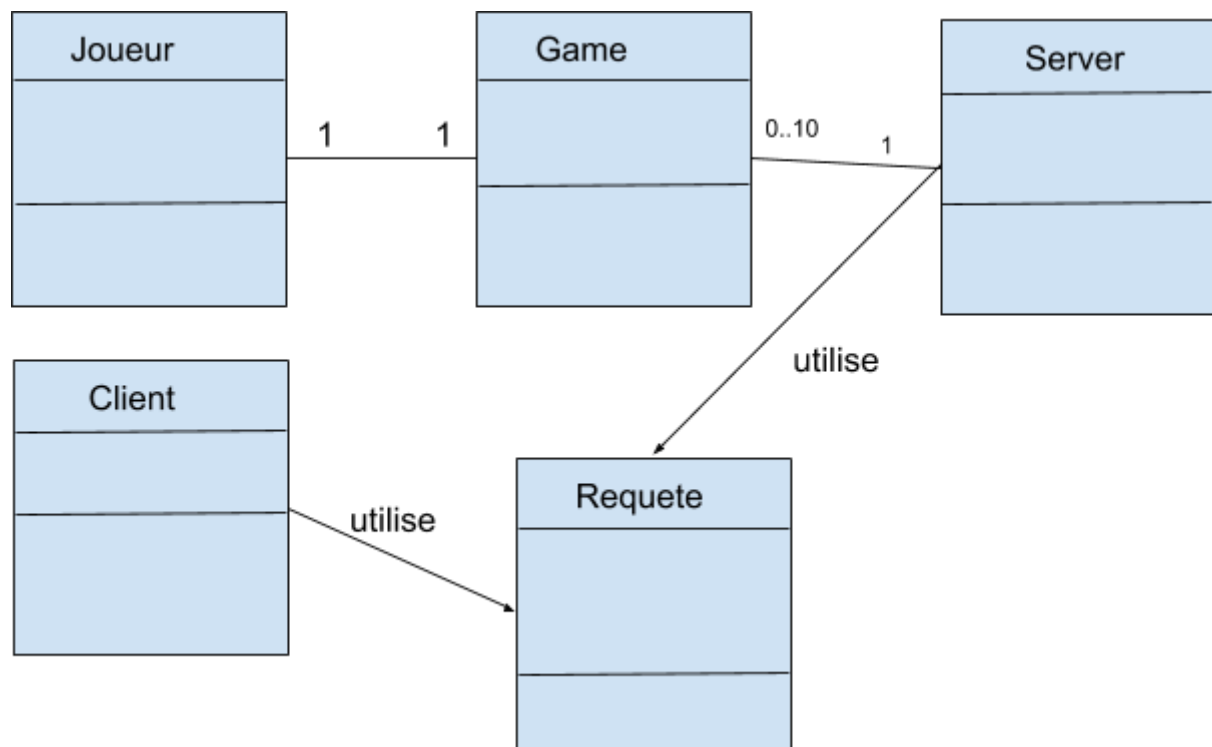
Le serveur utilise le procédé de sérialisation sur une collection de joueur qu'il met à jour à chaque modification de score ou inscription d'un nouveau joueur, il l'utilise également pour récupérer les scores afin de les afficher à la connexion du client.



Architecture générale de l'application :



Architecture interne de l'application :



Les messages envoyés par le client :

message	Description	Argument
abandon	pour quitter le jeu	rien
try	pour une tentative	un mot à 5 caractères en majiscule
start	pour lancer un jeu	rien
signup	pour demander un enregistrement	un objet joueur avec le nom et le prénom
login	pour demander une authentification	un objet joueur avec nom, prénom et licence

les messages envoyés par le serveur :

message	Description	Argument
login-fail	Echec d'authentification	
login-success	Succès d'authentification	Joueur avec licence
signup-fail	Echec d'enregistrement	
signup-success	succès d'enregistrement	Joueur avec licence
start-ok	mot généré en attente des tentatives	
game-success	L'utilisateur a réussi à trouver le mot secret	
x:y	nombre de lettres bien placées : nombre de lettres trouvées	temps entre la requete du serveur et la réponse du client
ambiguous or unknown	commande inconnu du client	