TP Réseau : Développement d’applications Client-Serveur

Le but de ce TP est de réaliser une application de type Client-Serveur à base de socket en langage C, pour permettre à un binôme de jouer en réseau à une application de type Shifumi (Pierre, Feuille, Ciseaux). Mais avant cela, l’application devra être capable de transférer des commandes spécifiques données sous forme de chaînes de caractères. Pour mettre cela en œuvre nous utiliserons les protocoles TCP et UDP.