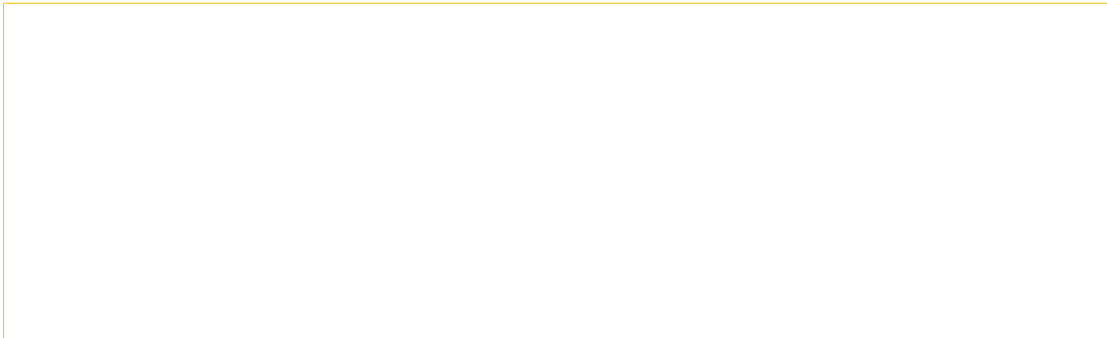


1. Lesquelles de ces assertions sur CORBA sont vraies ?
 - a. CORBA est un langage de programmation objet.
 - i. Vrai
 - ii. Faux
 - b. CORBA est une architecture basée sur l'Orienté-Objet.
 - i. Vrai
 - ii. Faux
 - c. CORBA est l'alternative à l'OMA (Object Management Architecture).
 - i. Vrai
 - ii. Faux
 - d. CORBA est une architecture communément adoptée par l'OMG basée sur l'ORB (Object Request Broker).
 - i. Vrai
 - ii. Faux
 - e. CORBA peut être utilisé pour des applications à large échelle.
 - i. Vrai
 - ii. Faux
 - f. L'ORB est un composant de l'architecture CORBA
 - i. Vrai
 - ii. Faux
2. Lors d'une invocation dynamique d'un objet CORBA par un client, le stub et le squelette gèrent interfacent la requête entre le client et le serveur.
 - a. Vrai
 - b. Faux
3. Identifier le(s) élément(s) responsable(s) de l'acheminement d'une requête lors d'une invocation statique.
 - a. Stub client
 - b. Squelette serveur
 - c. IDL
 - d. DII (Dynamic Interface Invocation)
4. Identifier le(s) élément(s) responsable(s) de l'acheminement d'une requête lors d'une invocation dynamique.
 - a. Stub client
 - b. Squelette serveur
 - c. IDL
 - d. DII (Dynamic Interface Invocation)
5. Pour effectuer une requête sur un objet sous CORBA, ... :
 - a. Le client crée l'objet cible localement et le stub déclenche le processus d'envoi de la requête.
 - b. Le client référence l'objet créé auparavant, et effectue une invocation en appelant la méthode **create**.
 - c. Le client hérite de l'objet cible, et le stub déclenche le processus d'envoi de la requête.

6. Un adaptateur d'objet est un programme dont le rôle est d'assurer l'interfaçage entre deux processus/applications communicants.
- a. Vrai
 - b. Faux
7. Lors d'une invocation dynamique de requête, le DII joue le rôle du stub coté client.
- a. Vrai
 - b. Faux
8. « La plupart des technologies RPC entrent en contact Client-Serveur en terme d'applications. Sous CORBA, la relation Client-Serveur est considérée par rapport à l'objet. »
- Exprimer une idée ou une illustration de votre compréhension par rapport à cette assertion.



9. Identifier le(s) rôle(s) du stub IDL dans ces assertions ci-dessous :
- a. Créer un objet distant à partir du client.
 - b. Adapter la requête coté client de sa forme d'origine à une autre.
 - c. Traduire une requête du langage client sous le langage transmissible.
 - d. Réceptionner une requête coté client.
 - e. Faire passer la requête de la couche Application à la couche Transport.
10. Identifier le(s) rôle(s) du squelette IDL dans ces assertions ci-dessous :
- a. Créer un objet distant à partir du serveur.
 - b. Adapter la requête coté serveur de sa forme d'origine à une autre.
 - c. Traduire une requête de sa forme réceptionnée à celle manipulable par le serveur.
 - d. Réceptionner une requête coté client et l'expédier à l'objet cible.
 - e. Faire passer la requête de la couche Application à la couche Transport.
11. Dans un contexte Client-Serveur, l'implémentation des objets se trouve au niveau du serveur.
- a. Vrai
 - b. Faux
12. Sous CORBA, un client peut ne pas connaître :
- a. La plate forme matérielle cible.
 - b. La plate forme logicielle cible.
 - c. Les types d'opérations supportés par l'objet cible.
13. Qu'est ce que IDL ?
- a. Un langage de programmation définissant des objets.
 - b. Un langage de description définissant des objets CORBA.
 - c. Une couche logicielle de l'ORB chargée d'exécuter les invocations d'objets.

- d. Un langage de définition de méthodes sous forme d'interface permettant de décrire les types d'opérations possibles sur des objets CORBA.
14. Sous CORBA, un client IDL ne peut créer un objet situé sur un serveur distant qu'en invoquant une des méthodes sur un objet existant du côté serveur.
- a. Vrai
 - b. Faux
 - c. Pour chacun des cas, justifier la réponse.

15. L'interface **Factory** est l'objet responsable de la création d'objets côté serveur lors d'une invocation par le client.
- a. Vrai
 - b. Faux

16. Sous CORBA, tout objet hérite d'un interface commun appelé :
- a. Interface Factory
 - b. Interface Repository
 - c. Interface Object
 - d. Interface CORBA::Object

17. Examiner les questions suivantes. Et commentez-les.
- a. Pourquoi le mapping entre IDL et d'autres langages ?
 - b. Est-il un aspect nécessaire au processus d'invocation de requêtes ?
 - c. Comment est-ce que les mappings sont définis ?