



utilisation et programmation d'Unix

projet de synthèse

v1

Hervé COSTANTINI

introduction

Le présent projet de synthèse est à rendre pour le dimanche 26 avril à 23 h 59, dernier délai. Passée cette date, une pénalité de 0,5 point sera appliquée à la note du projet pour toute tranche de 24 heures entamée.

énoncé

Réaliser un simulateur de boutique de bébé où sont gérés les :

- articles : body, brassière, pyjama ;
- vendeurs : Pierre, Paul, Jacques ;
- clientes : Chloé, Elise, Léa ;
- caissières : Lilou, Laura, Nadia.

Ces 9 derniers éléments sont des processus potentiels lancés par le programme principal (main) (3 points).

Les échanges sont gérés par pipes de façon centralisée dans le programme principal (main) (5 points).

Le simulateur doit permettre de choisir un scénario de vente de façon simple : un scénario met en scène 1 vendeur, 1 cliente, 1 article et 1 caissière (2 points).

Une vente suit le protocole suivant (échange par pipe donc) :

- le vendeur dit bonjour à la cliente (0,5 point) ;
- la cliente répond bonjour au vendeur (0,5 point) ;
- le vendeur demande à la cliente ce qui lui ferait plaisir (0,5 point) ;
- la cliente dit le nom de l'article (0,5 point) ;
- le vendeur tend l'article à la cliente (0,5 point) ;
- la cliente prend l'article (0,5 point) ;
- la cliente tend l'article à la caissière (0,5 point) ;
- la caissière douche l'article (2 points : il faut prévoir un moyen de retrouver le prix de l'article) ;
- la caissière annonce le total à payer à la cliente (0,5 point) ;
- la cliente paie à la caissière (0,5 point) ;
- la caissière encaisse le paiement de la cliente (0,5 point) ;
- la caissière remet l'article et le ticket de caisse à la cliente, dans un sac (2 points : pas si simple) ;
- la cliente dit merci et au revoir à la caissière (0,5 point) ;
- la caissière dit merci et au revoir à la cliente (0,5 point).