

Laboratoire du cours de Systèmes distribués

Année académique 2012 - 2013

3^{ème} Bachelier

*Mounawar Madani
François Caprasse
Cédric Thiernes*

Consignes

Le thème pour les laboratoires 3 et 4 est celui de la plateforme de jeux (jeux d'échecs). Ces laboratoires s'inscrivent donc dans la continuité du laboratoire n°2.

Les deux laboratoires sont à envoyer par mail (1 fichier par laboratoire contenant le code du projet et éventuellement un document explicatif) au plus tard pour la dernière séance de laboratoire de l'année. Pour rappel, les noms à donner à vos fichiers sont précisés dans le document de consignes générales (voir école virtuelle).

Labo n°3 : Les Web Services SOAP

a) Ecrire un Web Service SOAP Java sécurisé par SOAP Header (user et mdp hardcodés) permettant :

- de gérer les joueurs (ajout, modification, suppression).
- d'obtenir des informations concernant les parties déjà jouées (nombre de partie(s) gagnée(s)/perdue(s) par un joueur, nombre total de parties jouées, ...)

Pour créer le Webservice :

1. click droit sur le module EJB → new → Web Service...
2. click droit sur le module EJB → new → Other ... et choisir Web Services → Message Handler
3. click droit sur le Web Service → Configure handlers... et ajouter le handler précédemment crée
4. click droit sur le client → New Web Service Client... et ajouter la référence
5. pour effectuer un appel à une méthode : click droit dans le code du client → Insert code → Call web service operation...

Le Web Service devra être publié sur un serveur externe à l'environnement de développement.

Le Web Service effectuera par l'intermédiaire d'un SOAP handler un log des appels effectués (date, heure, message entrant ou sortant). Pour ce faire, voici un exemple d'utilisation de la classe logger :

```
Handler h = new FileHandler("WSTest.log");
Logger l = Logger.getLogger("logger");
l.addHandler(h);
l.log(Level.INFO, "Test du logger ");
```

b) Ecrire un client pour le Web Service :

- Ce client sera écrit dans un autre langage que celui utilisé pour le Web Service.
- Le client devra être exécuté sur une machine différente de celle sur laquelle fonctionne le serveur.

Labo n°4 : Web Service RESTful

Ecrire des web services RESTful pour :

a) Consulter les parties (représentation XML).

/parties/[idpartie]

/parties ?terminees=non

/parties

b) Chaque représentation de partie obtenue contiendra des liens vers les joueurs de cette partie.

c) Créer un joueur via le web service propre aux joueurs.