

SRCS : Systèmes Répartis Client/Serveur TP 02 – API socket Java

Janvier 2016

L'objectif de ce TP est de mettre en oeuvre l'API socket du langage Java au travers de la programmation d'un serveur Web.

Exercice 1: Serveur Web avec commandes GET et PUT

Question 1

Écrire un programme Java faisant office de serveur Web et traitant seulement les commandes GET. Pour cela, écrire les deux classes suivantes :

- 1. une classe Serveur avec une méthode main :
 - écoutant les demandes de connexion sur un port TCP > 1023;
 - délégant à l'aide d'un thread le traitement d'une requête entrante à un objet de la classe *HttpRequest*.
- 2. une classe HttpRequest comportant:
 - une méthode processRequest des traitements généraux concernant une requête entrante et délégant le traitement de la commande GET à la méthode processGet;
 - une méthode *processGet* se chargeant de traiter la commande *GET*.

Afin de pouvoir lire simplement ligne à ligne les données d'un *InputStream*, vous pourrez utiliser la classe *InputStreamLiner*. Le programme suivant illustre son fonctionnement en lisant ligne à ligne les données d'une socket.

```
class Exemple () {
    void exemple() {
        InputStream is = aSocket.getInputStream();
        InputStreamLiner isl = new InputStreamLiner(is);
        String s;
        while ( (s=isl.readLine(InputStreamLiner.UNIX)) != null ) {
            System.out.println(s);
        }
        isl.close();
    }
}
```

Exercice 2: Serveur Web avec commande GET

Question 1

Modifier le serveur Web précédent pour prendre en compte les commandes PUT. Ajouter entre autre, une méthode processPut à la classe HttpRequest.

Question 2

Écrire un programme client qui se connecte sur le serveur Web et lui envoie une commande PUT.

Exercice 3: Serveur Web avec commandes GET, PUT et synchronisation

Question 1

Étendre le serveur Web précédent pour faire en sorte que les lectures et les écritures simultanées sur un même fichier se fassent de manière cohérente.