

CHMARA

Julien

TP ARCHI-N-TIERS

Partie serveur :

Tout d'abord nous allons vérifier si le port n'est pas déjà réservé. J'ai fait une fonction qui permet de chercher un port et s'il n'est pas disponible on ajoute 100 en plus d'avoir ajouté son âge.

Ensuite on détermine le port à utiliser en fonction de l'âge pour ne pas avoir des soucis de port. Un socket c'est un écran qui permet aux personnes du monde entier de pouvoir communiqué ensemble.

Continuons à descendre dans le texte et nous allons trouver le while true, alors cette partie la va permettre au serveur qu'on va appeler un immeuble et qui lui va attendre une réponse d'une autre personne et va afficher un message disant qu'il est là et renvoie un message à l'utilisateur pour que l'utilisateur voit qu'il a eu une réponse.

Et enfin le finally, ceci va permettre qu'une fois l'échange fait entre les deux, on arrête la communication entre eux.

Partie client :

Le début du programme reste le même, nous cherchons une porte à utiliser qu'il n'est pas déjà réservé pour ne pas avoir de conflit.

Ensuite on va essayer de faire des actions, pour tout d'abord se connecter à cet immeuble qui lui va attendre notre connexion, par la suite on attend que le client envoie le message qu'il veut et sur le serveur qui lui va bien recevoir le message va afficher le message. Si le message correspond à « Je suis à l'aéroport bisouuuu je m'envole », cela voudra dire que le client veut arrêter la connexion et on affichera fin de connexion.

Bonus :

Partie serveur :

On importera le package datetime pour utiliser les fonctions qui se trouvent.

On vérifie si le message du client n'est pas la commande « date », si c'est celle-ci si on va chercher la date du serveur avec l'heure sinon on affiche le message « je suis là »

CHMARA  
Julien

Partie client :

On indique au client qu'il peut avoir la date et l'heure du serveur. Ensuite on vérifie que le mot est date si c'est le cas on affiche la date du serveur.