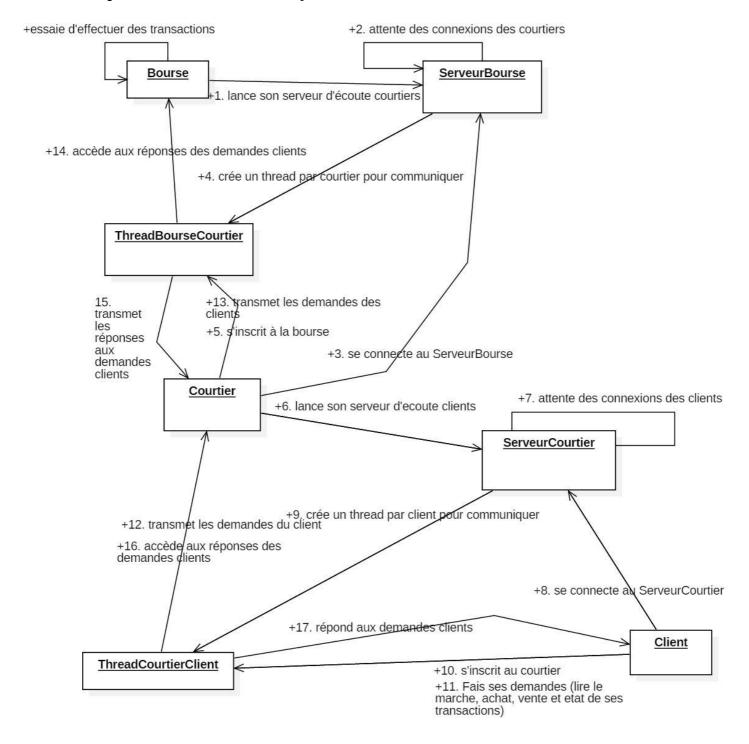
# Rapport Projet SAR – Application Boursière Mikaël Azoulay, Eliahou Bensimon, Betty Bismuth et Mickaël Blondel

## I – Graphe de communications du système



## II – Pseudo-code de l'application répartie

```
1) Courtier
```

```
Variables:
```

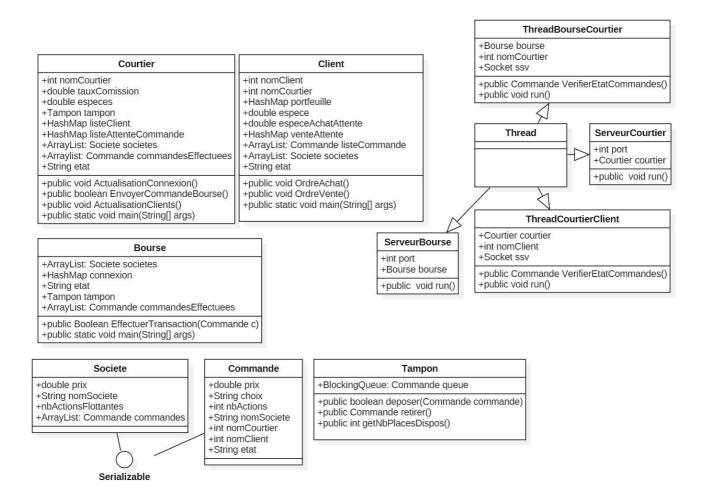
- nomCourtier : entier unique permettant d'identifier le courtier
- tauxCommission : donne le taux de commission demandé par le courtier
- especes : argent possédé par le courtier
- listeClient : hashmap contenant les clients du courtier et qui associe à chaque nomClient son état (ouvert ou fermé)
- societes : liste qui stocke les sociétés proposant actuellement des actions sur le marché

```
- commandesEffectuees : liste des transactions terminées
- etatCourtier : ouvert ou fermé
Primitives:
Sur réception de (emetteur, message, type)
debut
       si (type == inscription) alors
              listeClient += emetteur ;
              Envoyer_à (emetteur, nomCourtier, « ack »);
              Envoyer à (bourse, nomCourtier, « nvClient »);
       fin si
       si emetteur ∈ listeClient alors
              si (type == marche) alors
                      Envoyer_à (emetteur, societes, « marche »);
              fin si
              si (type == achat || type == vente) alors
                      si Produire()== true alors
                             Envoyer à (emetteur, « comOK »);
                      sinon
                             Envoyer_à (emetteur, « comNO »);
              fin si
              si (type == resultat) alors
                      Envoyer_à (emetteur, commandesEffectuees, « notif »);
              fin si
              si (type == fermer) alors
                      listeClient.emetteur.etat = ferme
                      si pour chaque c \in listeClient, c.etatClient == ferme alors
                             etatCourtier = ferme ;
                             Envoyer_à (bourse, nomCourtier, « rmClient »);
                      fin si
              fin si
       fin si
       si (emetteur == bourse) alors
              si (type == ack) alors
                      societes = message;
              si (type == comOK) alors
                      Consommer();
              si (type == notif) alors
```

```
commandesEffectuees += message ;
                      especes += message.prix * message.nbActions*tauxCommission;
              fin si
       fin si
fin
       2) Client
Variables:
- nomClient : entier unique permettant d'identifier le client
- nomCourtier : entier représentant le courtier auprès duquel le client est inscrit
- portefeuille : hashmap donnant le nombre d'actions détenues par le client en fonction de la société
- especes : argent possédé par le client
- societes : garde en mémoire les sociétés actuellement sur le marché
- commandesEffectuees : liste des transactions terminées
- etatClient : ouvert ou fermé
Primitives:
Sur reception de (emetteur, message, type)
debut
       si (type == ack) alors
              nomCourtier = message;
              etatClient = ouvert ;
       fin si
       si (emetteur == nomCourtier) alors
              si (type == comOK) alors
                      afficher(« La commande est passée »);
              si (type == comNO) alors
                      afficher(« La commande n'a pu aboutir, réessayez ultérieurement »);
              si (type == marche) alors
                      societes = message;
              fin si
              si (type == notif) alors
                      commandesEffectuees = message;
              fin si
       fin si
fin
       3) Bourse
Variables:
- connexion : hashmap contenant les courtiers et qui associe à chaque nomCourtier son nombre de
clients connectés
- etatBourse : ouverte ou fermée
- societes : liste qui stocke les sociétés proposant actuellement des actions sur le marché
- commandesEffectuees : liste des transactions terminées
Primitives:
Sur réception de(emetteur, message, type)
debut
       si (type == inscription) alors
```

```
connexion += (emetteur,0);
              Envoyer_à (emetteur, « ack »);
              Envoyer_à (emetteur, societes);
       fin si
       si (type == nvClient) alors
              connexion+=(emetteur,+1);
       fin si
       si (type == rmClient) alors
              connexion+=(emetteur,-1);
              si (pour tout emetteur j on a connexion(j,0)) alors
                     etatBourse=ferme;
              fin si
       fin si
       si (type == commander) alors
              si (produire(message)==true)alors
                     Envoyer_à (emetteur, « comOK »);
              sinon
                     Envoyer_à (emetteur, « comNO »);
              fin si
       fin si
       si( il existe commande c \in commandes Effectuees tq nomCourtierCommande <math>==
emetteur)
              Envoyer_à (emetteur, « notif »);
              commandesEffectuees-=c;
       fin si
fin
       4) Producteur/Consommateur
Variables:
- Tampon : objet ayant pour attribut une BlockingQueue queue de taille 10 et des méthodes retirer()
et deposer(commande)
- nbElements : nombre d'éléments dans la queue du tampon
Primitives:
Produire(commande)
debut
       si (nbElements < 10) alors
              deposer(commande);
       fin si
fin
Consommer()
debut
       si queue n'est pas vide alors
              retirer();
       fin si
fin
```

### III - Diagramme des classes



## IV - Explication et justification des choix techniques

### 1) Communication en TCP multithread

Au début de notre réflexion, nous pensions coder le projet en RMI. Cependant, nous avons trouvé que la communication en TCP permettait de mieux recevoir mais également envoyer les messages entre les différentes entités.

L'application est construite de la manière suivante :

- La Bourse est le serveur du Courtier, dès qu'un courtier souhaite se connecter à la bourse, un ThreadBourseCourtier est lancé, et les deux entités pourront alors communiquer via ce thread.
- Le Courtier est le serveur du Client, dès qu'un client souhaite se connecter à un courtier, un ThreadCourtierClient est lancé, et les deux entités pourront communiquer via ce thread.

Il n'y a donc aucune communication directe entre la Bourse et le Client, tout doit passer par l'intermédiaire du courtier

#### 2) Implémentation du protocole Producteur/Consommateur

Lors de l'envoi des commandes du client à son courtier, mais aussi du courtier à la bourse, on considère que le courtier et la bourse ne doivent pas être « débordés » par un flux de commandes trop grand. Pour parer à ce problème, nous avons implémenté un protocole Producteur/Consommateur à l'aide de BlockingQueue.

Nous avons créé une classe Tampon qui contient une BlockingQueue queue de taille 10 ainsi que deux méthodes, déposer(Commande c) qui permet de déposer une commande dans la queue si il y a encore de la place, et retirer() qui permet de retirer une commande de la queue s'il y en a une.

Ces deux méthodes disposent d'un délai d'attente de quelques millisecondes, permettant possiblement à la queue de libérer une place durant cet intervalle de temps. A la fin de ce délai, on sort de la méthode sans bloquer sur cette instruction.

Ainsi, dans le cas d'une commande passée par le Client, celui-ci envoie les données de la commande via le ThreadCourtierClient. Le thread tente alors de la déposer dans le tampon possédé par son courtier. S'il y parvient, un message est envoyé au client pour l'avertir que sa commande est passée. Sinon, le client recevra un message lui conseillant de réitérer sa commande ultérieurement.

Du côté du Courtier, une méthode EnvoyerCommandeBourse est lancée, elle permet de copier la tête de la queue présente dans courtier, de l'envoyer à la bourse, et seulement si elle est bien reçue dans le tampon de la bourse, elle pourra être retirée de la queue.

De la même manière, on implémente le protocole producteur/consommateur entre le courtier et la bourse, celle-ci disposant également d'un tampon avec une BlockingQueue.

On a donc bien une limite au niveau du nombre de commandes que peuvent recevoir le courtier et la bourse, et ce sans que cela bloque les différents acteurs.

## 3) ObjectOutputStream et ObjectInputStream

Afin de pouvoir envoyer des commandes sous forme d'objet Commande ou des listes mais aussi des String, nous avons utilisé des ObjectOutputStream et ObjectInputStream au lieu des OutputStream et InputStream habituels. Ainsi les méthodes utilisées pour l'envoi et la réception sont writeObject(Object o) et readObject().

#### 4) Réalisation d'une transaction

Lorsque la bourse tente d'effectuer une commande, elle va donner priorité aux actions flottantes. Puis si sa recherche est infructueuse, elle regarde les commandes en attente de ses clients.

Il faut distinguer deux cas : l'achat et la vente.

Pour l'achat, si il y a assez d'actions et que le prix désiré dans la commande est supérieur ou égal au prix du marché, on effectue l'achat, soit au prix désiré (si égal), soit en faisant une plus-value (si supérieur). Dans le cas de la plus-value le prix indiqué dans la commande est alors mis à jour pour que les modifications du portefeuille soient exactes.

Pour la vente, si il y a assez d'actions et que le prix désiré dans la commande est inférieur ou égal au prix du marché, on effectue la vente, soit au prix désiré (si égal), soit en faisant une plus-value (si inférieur). Dans le cas de la plus-value le prix indiqué dans la commande est alors mis à jour pour que les modifications du portefeuille soient exactes.

### 5) Notification d'une transaction

Lorsque la bourse a effectué une transaction, elle la garde en mémoire dans une liste « commandes Effectuees ».

Dans ThreadBourseCourtier, on appelle à plusieurs reprises sa méthode verifierEtatCommandes() qui lit la liste de la Bourse et récupère une commande concernant le courtier. On envoie ensuite un message « notif » puis la commande en question au courtier qui l'ajoute à sa propre liste « commandesEffectuees ».

L'utilisateur dans le terminal associé au client va pouvoir taper la commande « resultat ».

Cela notifie le ThreadCourtierClient qui lance sa méthode verifierEtatCommandes(), renvoyant cette fois la liste des commandes concernant le client. On envoie ensuite cette liste au client qui va pouvoir mettre à jour son portefeuille.

#### V – Documentation utilisateur

L'utilisateur compile les fichiers en écrivant en ligne de commande, **javac \*.java**.

L'utilisateur ouvre un terminal pour la Bourse, un terminal pour chaque Courtier et un terminal pour chaque Client et lance les commandes respectivement :

java Bourse java Courtier <adresseIPBourse> <portBourse> java Client <adresseIPCourtier> <portCourtier>

La bourse est alors fonctionnelle.

Dans le terminal Courtier, il faut taper **inscription** puis un entier comme nom de courtier. Le courtier est alors fonctionnel.

Dans le terminal Client, il faut taper **inscription** puis un entier comme nom de client. Le client est alors fonctionnel.

L'utilisateur va alors pouvoir effectuer certaines commandes, en tapant :

**marche** : obtient l'état actuel du marché avec les actions proposées par chaque société et leur prix

**achat** : si le client veut acheter des actions, il devra alors spécifier auprès de quelle société, à quel prix et combien d'actions

**vente** : si le client veut vendre des actions, il devra alors spécifier auprès de quelle société, à quel prix et combien d'actions

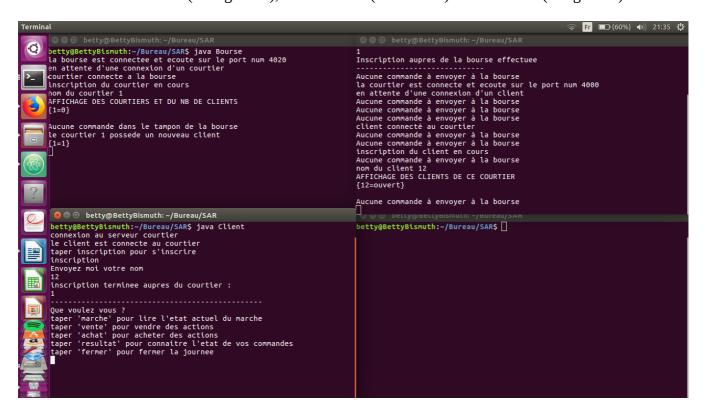
**resultat** : pour savoir si ses commandes ont abouti ou non et ainsi mettre à jour son portefeuille

fermer : pour fermer sa journée

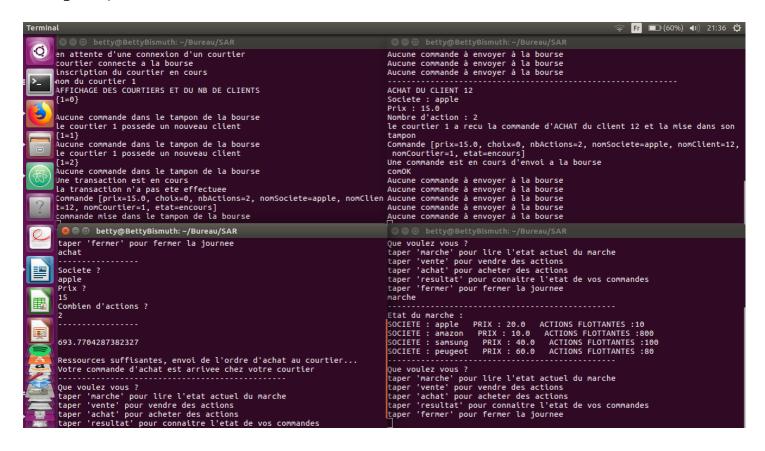
connexion : pour ouvrir une nouvelle journée

## VI - Captures d'écran

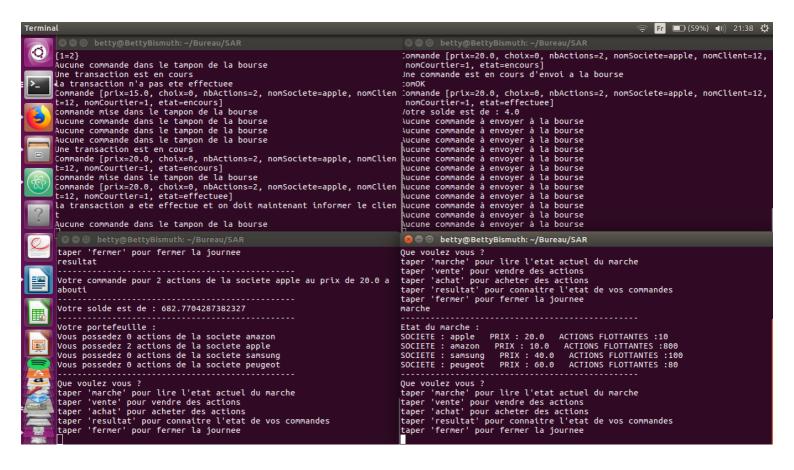
Connexion de la bourse (haut gauche), d'un courtier (haut droite) et d'un client (bas gauche)



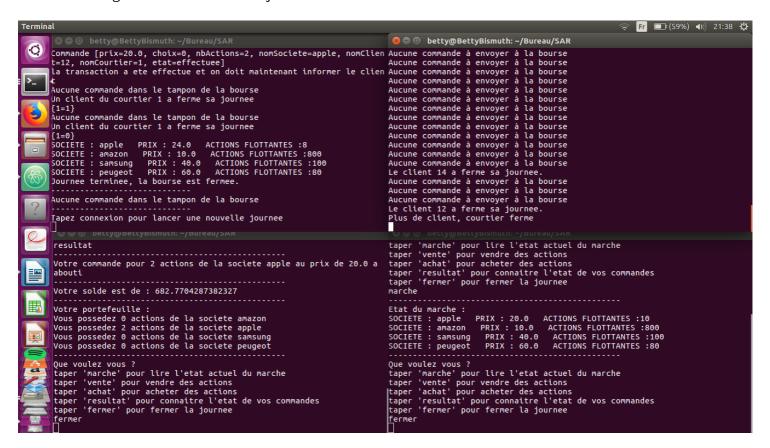
Affichage du marché chez le client (en bas à droite) et envoi d'une commande d'achat (en bas à gauche)



## Affichage du résultat (en bas à gauche)



## Affichage de la fermeture de la journée



## Affichage de la réouverture

