Projet de programmation Système

Rapport d’architecture

Dupont Robin et Stiers Nathan

Nous allons utiliser une structure nommée Programme +décrire+ qui contient les informations relatives à un programme donné. Ces structures se trouveront dans une liste allant de 0 à 999 comme indiqué dans l’énoncé. Cette même liste se trouvera dans la mémoire partagée afin d’être accessible par les différentes applications.

Le sémaphore ne bloquera l’accès qu’en cas de modification d’une donnée dans la structure. C’est-à-dire après l’exécution d’un fichier source afin d’y écrire les données calculées.

Les messages sur le réseau se feront par une structure type Message (avec un entier afin d’en alléger le travail) Une seule struct car le shutdown servira

Page 6, le delay sera géré par une alarme

Nous utiliserons les select afin de ne pas faire attendre inutilement les clients.

Le serveur aura les fichiers gstat.c, maint.c, serveur.c, serverUtils.c, serverUtils.h

Le client aura les fichiers client.c, clientUtils.c, clientUtils.h

En général il y aura utils.h, utils.c, Makefile