

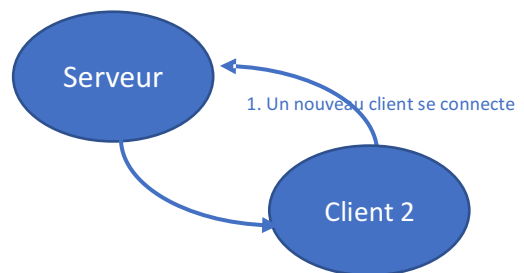
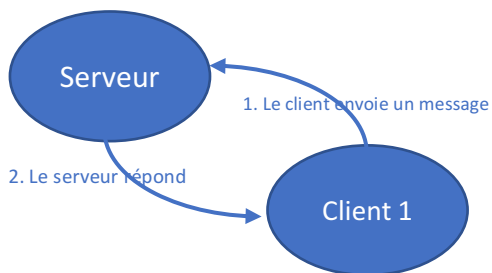
Client – Serveur

Les sockets

Exercice 1 : une socket simple

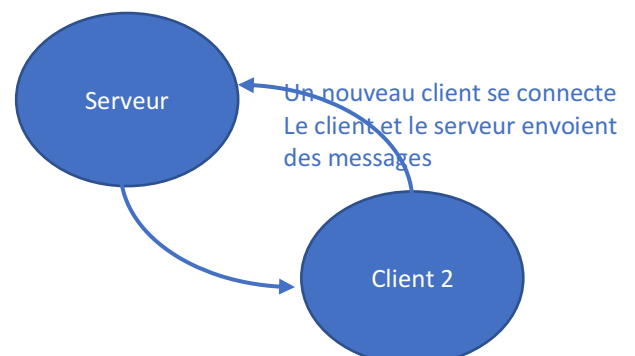
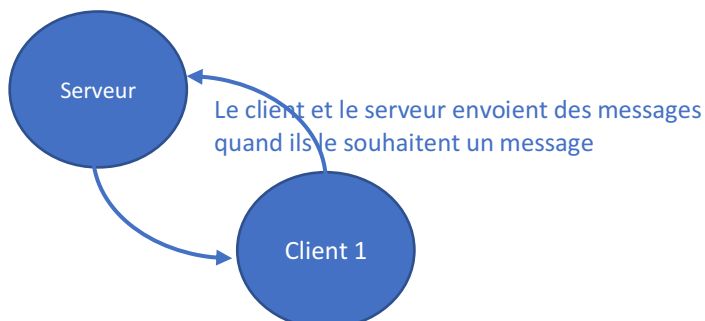
Reprendre les codes du cours et les implémenter.

Exercice 2 : un chat synchrone



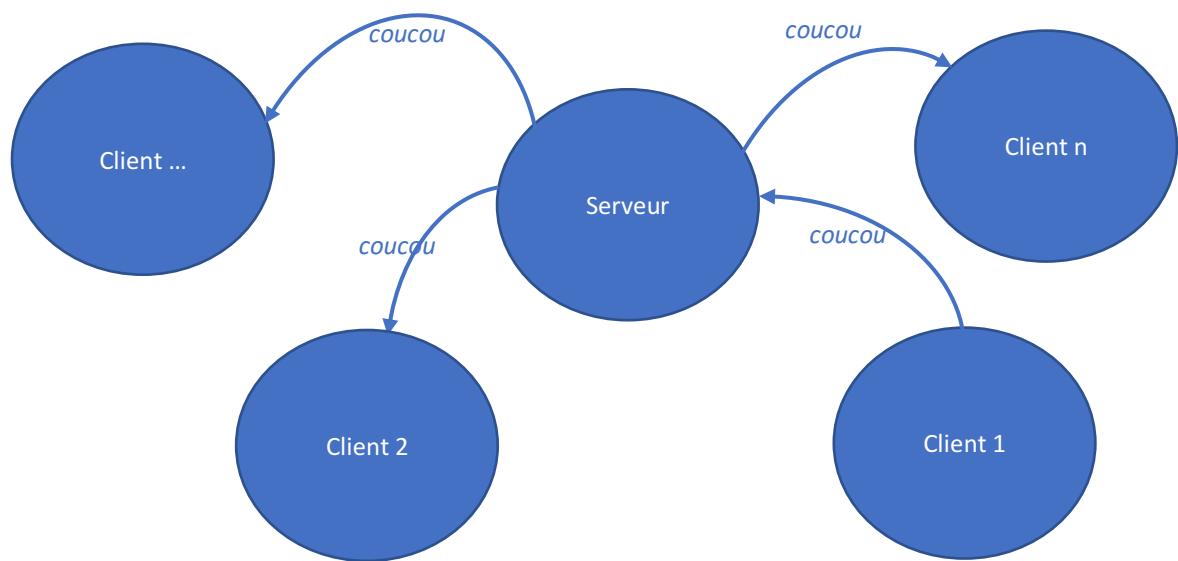
- Ajout de messages de « protocole » :
 - bye – qui provoque l'arrêt du client mais pas du serveur
 - arret – qui arrête le client et le serveur
- De manière synchrone
 - Le client envoie un message et le serveur répond
 - Tester votre code avec votre voisin
 - Attention un client doit pouvoir se reconnecter après la déconnexion du précédent

Exercice 2 : un chat asynchrone



- Ajout de messages de « protocole » :
 - bye – qui provoque l'arrêt du client mais pas du serveur
 - arret – qui arrête le client et le serveur
- De manière asynchrone
 - Le client et le serveur peuvent envoyer des messages quand il le souhaite
 - En utilisant un mécanisme de Thread
 - Tester votre code avec votre voisin

Exercice 3 : Un serveur de discussions



Le client 1 envoie un message qui est relayé aux autres clients.
Chaque client peut renvoyer un message de manière asynchrone

- Si vous en avez la force, créer un serveur qui permet la discussion entre plusieurs clients
 - Les clients discutent entre eux
 - Le serveur renvoie les messages aux autres clients en spécifiant l'IP de la machine
- Ajout de messages de « protocole » :
 - bye – qui provoque l'arrêt du client mais pas du serveur
 - arret – qui arrête les clients et le serveur