

Guilhem CALONNE et Nathan Le Moan  
Compte-Rendu : Steaming Audio

Description du protocole :

Le protocole de streaming audio fonctionne avec un client et un serveur. Il ne peut gérer qu'un utilisateur à la fois. Le client envoie en premier un datagramme au serveur contenant le nom de la musique à jouer. Une fois reçu, le serveur ouvre le fichier en local et commence par envoyer les métadonnées liées au fichier (sample\_rate, sample\_size et channels).

Après cela, le serveur commence à lire le fichier audio et à envoyer les bytes lu dans le fichier sans interruptions jusqu'à ce que le fichier ait été entièrement lu. Le serveur termine sa tâche en envoyant un signal au client indiquant que le fichier a été intégralement lu.

Le client quant à lui, reçoit d'abord les métadonnées. Il s'en sert ensuite pour configurer son lecteur grâce à la méthode `audio_writeinit` du fichier `audio.c`. Une fois cela fait, il attend de recevoir les bytes lus par le serveur afin de les jouer jusqu'à ce que le signal de fin ait été reçu.

Le fonctionnement détaillé des nos différentes fonctions afin de gérer l'envoi et la réception des paquets est à retrouver dans nos fichiers `.h`