

Rapport de Webservice

COLOOS Quentin SPECQ Corentin

M1 ISIDIS, Université du Littoral Côte d'Opale

Abstract

Ce document est à joindre à nos tentatives de mise en place d'un Webservice en C++ dans le cadre du module effectué ces dernières semaines.

1. Outils utilisés

Afin de structurer notre projet, nous avons utilisé les outils suivants: - Trello afin de mettre au clair les différentes fonctionnalités de ce que nous espérons produire (à savoir un réseau social The Game). Cela nous a permis d'isoler les différentes pages à produire ainsi que les fonctionnalités. - GitHub afin de mettre en place un espace pour le projet The Game.

2. Technologie choisie

Etant donné la nature de notre projet, le C++ étant à priori peu adapté aux webservices, nous avons effectué une recherche de frameworks afin de nous faciliter la tâche. Après quelques délibérations, nous avons jeté notre dévolu sur CPPCMS. Ce framework est désigné afin de produire des webservices à fort trafic, mais cela nous a paru suffisant pour tenter notre projet The Game. Pour informations : <http://cppcms.com/wikippp/en/page/main>

3. Résultat final et problèmes rencontrés

Après un certain temps de développement, il est apparu que CPPCMS n'était pas adapté à notre projet. En effet, lors de l'implémentation de POST, les problèmes rencontrés nous ont occasionnés un retard considérable. Nous joignons malgré tout les parties de code effectuées et nos tests utilisant ce framework. Changer de technologie à si brève échéance semble difficile, c'est pourquoi nous n'avons pas mené le projet à son terme.