

Projet RMI WebHooks et HTTP Streaming

Advanced Middleware

Implémentation des webhooks :

Dans notre implémentation nous disposons de deux interfaces, une pour le coté client et l'autre pour le coté serveur. Il s'agit des interfaces `Manager` et `Hook`.

`Manager` permet de récupérer tous les clients qui sont souscrit au serveur (tous ceux qui ont fait une requête de connexion et qui ont été autorisé) grâce à la méthode `subscribe`, en passant en paramètre le Client de type `Hook`.

L'interface `Hook` quant à elle, est une interface qui étends `Remote`, et qui une fois instancié en objet sérialisable, héritant de `UnicastRemoteObject`, va jouer le rôle de nos clients connectés au serveur. Par défaut, un id aléatoire est affecté à chaque client se connectant au serveur.

Lorsqu'un message est envoyé, le serveur notifie tous les serveurs en utilisant la méthode `push`, pour que le message soit affiché sur tous les clients.

Le flux de donné est simulé par un envoi d'une ligne de chaine de caractère contenu dans le fichier `datasource.txt`, toutes les deux secondes.

Implémentation du HTTP Streaming en RMI :

Il n'est pas possible de faire du HTTP Streaming avec RMI, puisque le streaming est un envoi en continu sur une seule connexion, or le RMI ferme les connexions après chaque envoi.

Il faudrait faire en sorte de maintenir une connexion ouverte tant que des infos circulent du serveur aux clients.