



Disciplina: Sistemas Distribuídos

Professora: Ana Cristina Barreiras Kochem Vendramin

Avaliação (valor 2,5)

Arquitetura Cliente-Servidor, Modelo *Publisher/Subscriber* (Eventos e Notificações), Java RMI e Controle de Concorrência.

Desenvolver um sistema cliente-servidor para uma agência de turismo.

Requisitos da aplicação:

- Utilizar a *middleware* **Java RMI** (*Remote Invocation Method*) para prover a comunicação entre os clientes e o servidor da agência de turismo.

Métodos disponíveis no servidor (valor 2,0):

- Consulta e compra de passagens aéreas (fornecendo opção “somente ida” ou “ida e volta”, origem, destino, data da ida e data da volta, número e idade das pessoas e dados do cartão juntamente com a opção de parcelamento (se for efetuar a compra)) (valor 0,5);
- Consulta e compra de hospedagem (fornecendo destino (nome da cidade ou do hotel), data da entrada e data da saída, número de quartos, número e idade das pessoas e dados do cartão juntamente com a opção de parcelamento (se for efetuar a compra)) (valor 0,5);
- **Registro de interesse em eventos:** o processo servidor tem a tarefa de permitir que seus clientes registrem interesse em eventos (novos voos, novos vagas em hotéis, preços mais baixos em voos e hotéis). No momento do registro, o cliente deve informar o evento desejado, sua referência de objeto remoto e por quanto tempo será válido esse registro (valor 0,7);

Implementar um mecanismo que controle o acesso concorrente aos métodos do servidor (valor 0,3).

Método disponível no cliente (valor 0,5):

- Notificação de evento: o processo servidor tem a tarefa de enviar, via chamada de método, notificações assíncronas de eventos aos clientes interessados.

Observações:

- Desenvolva uma interface gráfica com recursos de interação apropriados;
- Utilize a ferramenta JavaDoc para gerar a documentação completa de todas as classes e métodos de sua aplicação;
- Equipe: dois programadores.