

## TP RMI

Le rendu est constitué de 4 dossiers, 2 dossiers pour la partie polling et 2 dossiers pour la partie callback. ClientRMI et ServeurRMI peuvent permettre de lancer un tchat avec du polling. ClientRMI\_Callback et ServeurRMI\_Callback servent à la partie Callback.

Les deux tchats fonctionnent et disposent des mêmes commandes. Il suffit de taper « quit! » pour quitter le tchat et rentrer un identifiant quand on se connecte au tchat que les autres clients verront.

### RMI Polling :

On voit dans le ClientThread une boucle while faisant du polling, dès qu'il y a un nouveau message il est affiché, mais seulement si la partie identifiant au début du message ne contient pas l'identifiant du client. Par exemple cela permet à l'expéditeur d'un message de récupérer le message qu'il vient d'envoyer. Le substring permet aussi de simplement comparer le début du « message » contenant l'identifiant, cela évite les problèmes où l'identifiant aurait été dans le contenu du message après la partie identifiant. Par exemple s'il y a deux clients connectés, Robin et Julien, si Robin envoie un message cela affiche chez Julien : « Robin : Salut ! », mais sans le substring si Robin appelle Julien ce dernier n'aurait pas pu voir le message car cela aurait donné « Robin : Salut Julien ! », donc le message contient l'identifiant de Julien.

Si le client écrit « quit! », il est déconnecté du tchat et cela affiche pour tous les autres clients que l'utilisateur s'est déconnecté. A l'inverse, quand un client se connecte il est aussi affiché pour tous les autres clients qu'un nouveau client est connecté et son identifiant.

### RMI Callback :

La partie Callback fonctionne aussi, inspirée du premier projet, elle possède aussi une manière d'identifier les clients et d'envoyer les messages à tous les clients sauf à celui qui a envoyé le message.

Il a donc fallu rajouter le getIdentifiant() dans le ClientListener pour que le serveur ait accès à cette méthode.

Il est aussi possible d'utiliser « quit! » pour quitter le tchat.

Il n'y a pas de possibilité d'avoir accès aux messages envoyés avant la connexion du client.

Les codes ont été commentés pour faciliter la compréhension.