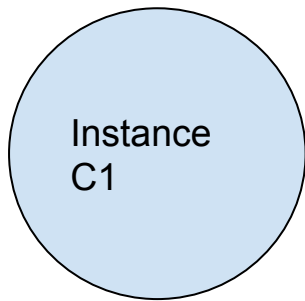
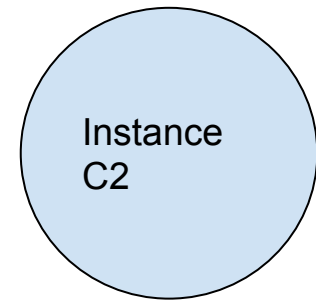


Dans le code Client



Dans le code Client



Il y a à 4 instances client à considérer dans un échanges simple pour 2 clients.

Tous d'abord un client existe au niveau du code qui le simule (code client)

mais aussi au niveau de code du serveur (le client qu'on enregistre) et comptant ces 2 instances, alors pour 2 clients on à 4 instances à considéré.

L'idée est de représenter les successions d'états que vont effectué ces instances selon qu'il y est eu des paquets envoyés/reçus de fermeture/ouverture de connexion ou toute autre opération susceptible de changer l'état du client.

Il est nécessaire de bien faire un automate des états pour ces 4 instances de façon distincte car le changement

d'état n'a pas lieux exactement selon les me circonstance. Exemple, si si le client C1 envoi au serveur

une demande de connexion au serveur, on considèrera que c'est la réception de ce paquet qui mettra le client

dans l'état "attente de connexion au serveur" lors qu'il s'agit de son instance représentative dans le serveur, mais lorsqu'il s'agit de l'instance du client qui est simulé par le code du client lui même , alors c'est l'envoi de ce dit paquet qui provoquera un changement d'état.

On prend en compte ce détail la de façon à distinguer l'évènement exact qui provoque le changement d'état (ce qui évite les confusions).

Nous avons fait la distinction d'une instance client(code client) et la session car la sucession des etats de ces deux élément n'est pas la même.

Dans la session associé au client nous pouvons voir que l'état du client s'arrête à l'état connect to prv(est en connexion privé) tandis que le client suit les état de connexion notamment les échanges de fichier. Car le serveur n'a pas connaissance des connexions privés.

