

# **COMPTE RENDU DU PROJET PROGRAMMATION SYSTEME ET RESEAU**

**Année Scolaire : 2020-2021**

**Réalisé par: Angélique et Kibily  
Professeur : Rémi Nollet**



# PROGRAMMATION SYSTEME ET RESEAU

## RAPPEL DU PROJET

Ce projet consiste à implémenter un jeu

Puissance 4 en réseau basé sur :

- une architecture client / serveur,
- des sockets TCP,
- en langage C,
- sous linux.

# REALISATIONS DU PROJET

Nous avons réalisé l'ensemble du projet.

Ce projet comporte les fichiers suivants :

## **client.c**

Le code d'interaction entre le joueur et le client ainsi que le client et le serveur.

## **server.c**

Le code de l'interaction entre le serveur et les paires de clients.

## **joueur.c**

Le code de représentation du joueur et ses facilités d'accès.

## **grille.c**

Le code de représentation de la grille et la gestion de la grille : init, test, affichage

## **utils.c**

Le code de lecture / écriture et gestion des erreurs liée à une socket.

## **tlv.c**

Le code pour construire ou lire les messages échangés entre le client et le serveur.

# REPARTITION DU TRAVAIL ET RETOUR

Angélique a développé le client, le serveur et les TLV.

Kibly a développé les règles du puissance 4 et a réalisé les tests.

Nous avons tout trouvé intéressant :

- L'architecture client / serveur,
- Les messages TLV,
- Et les processus.

Nous avons trouvé difficile :

- Le write quand un client est déconnecté pour traiter le TLV DISCON. Le write restait bloqué. Nous avons perdu beaucoup de temps pour trouver une solution : pour cela nous avons utilisé le signal SIGPIPE.

# CONCLUSION

Merci pour ce projet.

Nous avons beaucoup appris grâce à ce sujet. Cela nous a renforcé dans nos connaissances.