# TP 1 : Cabinet Vétérinaire RMI

Sio BANDO (21802005) HAI704l/M1 GL



Intervenants: Abdelhak-Djamel Seriai (seriai@lirmm.fr), Bachar Rima (bachar.rima@lirmm.fr)

# Table des matières

1	Intr	roduction et travail demandé	1
<b>2</b>	Concéption		
	2.1	Diagramme de Classes	2
3	Imp	olémentation	3
	3.1	Interfaces	3
	3.2	Package server	3
	3.3	Client	3
4	Exemple d'exécution		4
	4.1	Server	4
	4.2	Client	5

## 1 Introduction et travail demandé

L'objectif de ce TP est de comprendre la notion d'objet distribué, de utiliser le passage de stub et d'objet sérialisé et d'utiliser le téléchargement de code via codebase.

Nous allons développer une application distribuée en RMI de gestion de cabinet vétérinaire. Chaque patient (animal) possede une fiche avec un dossier de suivi. Chaque vétérinaire peut accéder aux fiches. On a donc un serveur de fiches et des programmes client pour les vétérinaires. Le programme client permet au vétérinaire de voir les patients, de rechercher un patient du cabinet par nom, de créer ou supprimer un patient et de modifier le dossier d'un patient.

## 2 Concéption

Nous allons d'abord spécifier les interfaces, puis nous allons l'implémenter et générer les stubs et squelettes. Notre serveur instanciera l'objet, exportera le stub et attendra des requettes via le squelette. Notre client réclame l'objet distant, importe le stub et invoque une méthode sur l'objet distant via le stub.

## 2.1 Diagramme de Classes

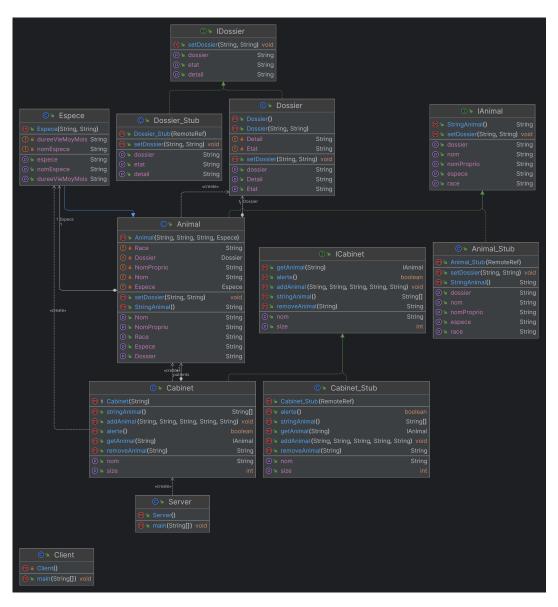


FIGURE 1 – Diagramme de Classes UML

## 3 Implémentation

#### 3.1 Interfaces

Dans le paquage common j'implémente mes interfaces IAnimal, IDossier et ICabinet avec "extends Remote".

## 3.2 Package server

Dans le paquet server nous implémentons ces fichiers .java : Animal, Cabinet, Dossier, Espece, Server. Espece étend Animal et implémente Serializable. Animal, Cabinet et Dossier implémentent leurs réspéctives intérfaces et étendent UnicastRemoteObject. Server contiendra un main distribuant l'objet distant "Vétérinaire".

## 3.3 Client

Le programme client accède au cabinet vétérinaire et propose à l'utilisateur les options de géstion du cabinet.

# 4 Exemple d'exécution

## 4.1 Server

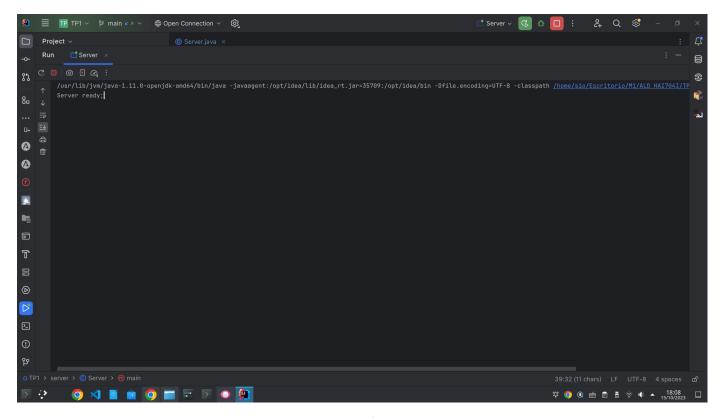


FIGURE 2 – Exécution de server.java

Une fois le serveur lancé, nous pourrons recevoir des demandes du client.

#### 4.2 Client

Le programme client donne à l'utilisateur les options de géstion du cabinet vétérinaire : créer

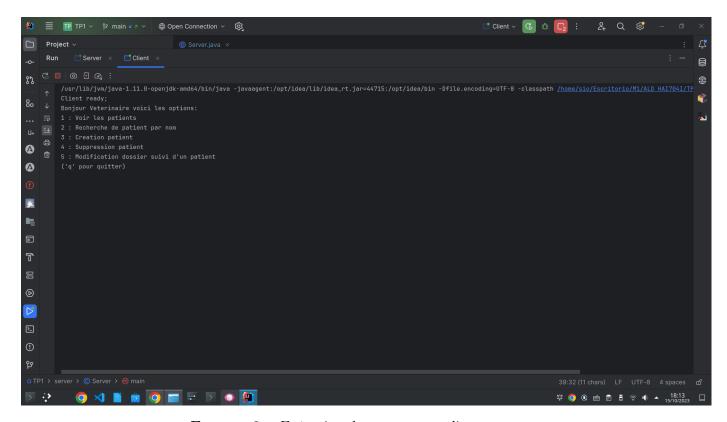


FIGURE 3 – Exécution du programme client

un nouveau patient, chercher un patient par son nom, visualiser les patients du cabinet et supprimer un patient.

Voici les différentes fonctionnalités testées :

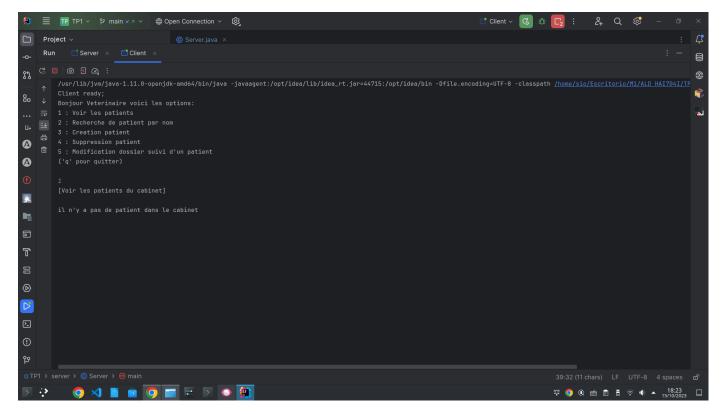


FIGURE 4 – Pas de patients

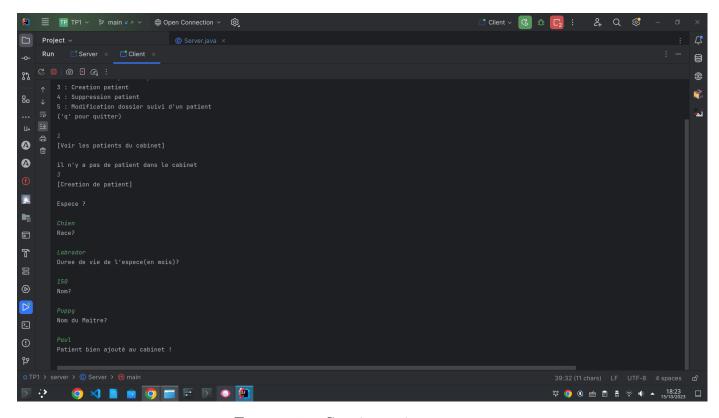


Figure 5 – Création patient

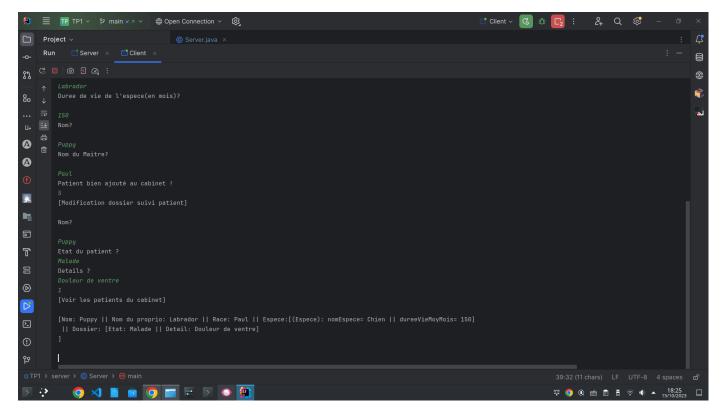


FIGURE 6 – Changement état patient

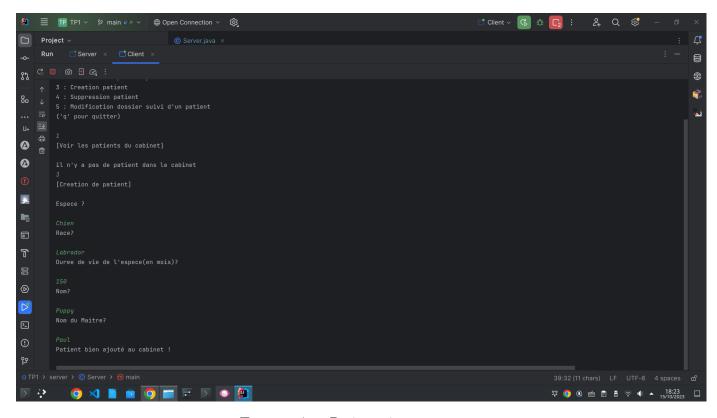


FIGURE 7 – Patient ajouté

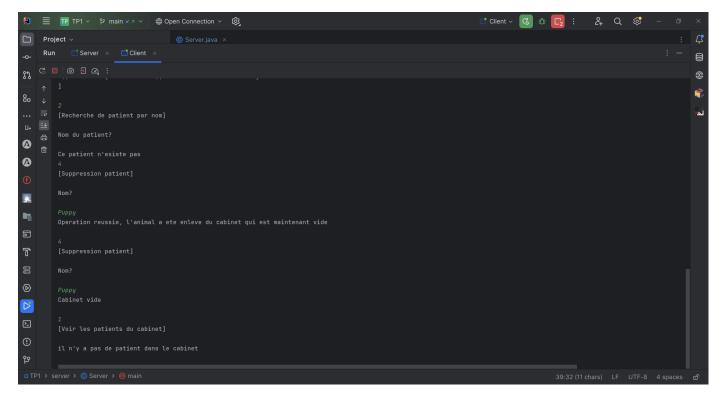


Figure 8 – Suppréssion patient

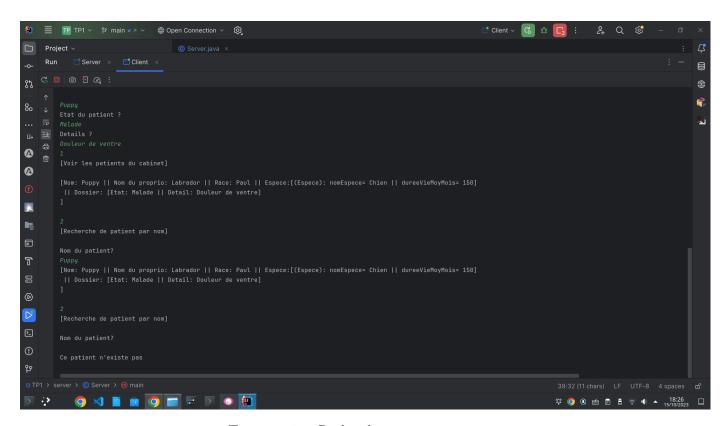


Figure 9 – Recherche par nom

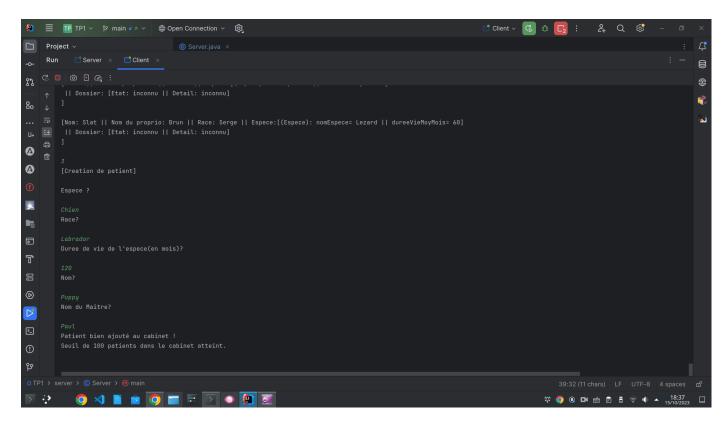


FIGURE 10 - Seuil de 100 patients atteint