

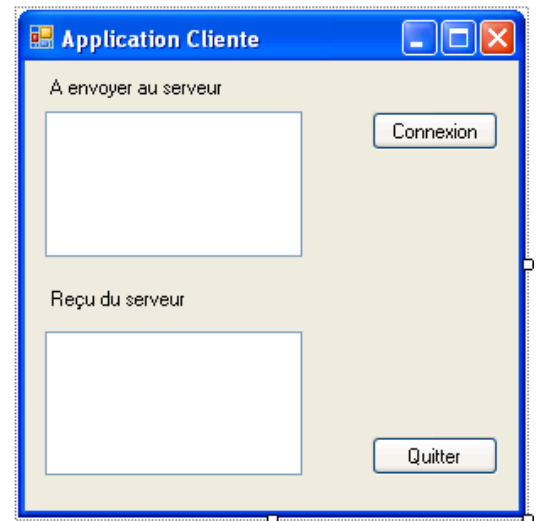
TP communication réseau par socket

I) Conception du client.

1) Réalisation de l'interface graphique.

2) Codage de la version de base:

- Dans un 1^o temps, l'adresse IP et le n^o de port du serveur sont renseignés en "dur".
- Après appui sur le bouton connexion, le client se connecte au serveur et affiche (dans la textBox "Reçu du serveur") le message envoyé par le serveur.
- Le bouton "Quitter" ferme la connexion et ferme l'application.

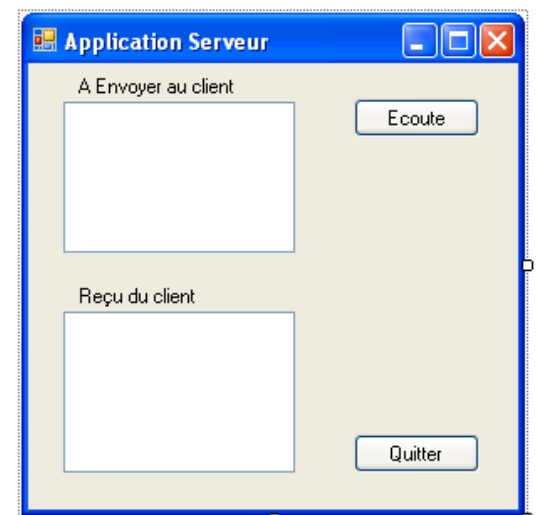


II) Conception du serveur

1) Réalisation de l'interface graphique.

2) Codage de la version de base:

- L'adresse IP et le n^o de port sont renseignés en "dur".
- Le bouton "Ecoule" met le serveur en attente de connexion.
- Lorsque le client se connecte, le serveur envoie le message saisi dans la TextBox "A envoyer au client".
- Le bouton "Quitter" ferme la connexion et ferme l'application.



III) Améliorations

• Modification de l'application serveur:

L'application serveur affiche le nom de l'ordinateur et récupère automatiquement l'adresse IP de sa machine, et l'affiche. (utilisation de la classe DNS)

L'application serveur peut dialoguer avec le client (émission, réception) en utilisant un thread de réception.

• Modification de l'application cliente:

On peut renseigner dans l'interface graphique, le n^o de port et l'adresse IP du serveur.

On peut renseigner en plus dans l'interface graphique de l'application cliente le nom du serveur (utilisation de la classe DNS).

L'application cliente peut dialoguer avec le serveur (émission, réception) en utilisant un thread de réception.

Même chose pour l'application serveur (thread de réception).