

1 Introduction

Ce projet s'attaque à la réalisation d'une application Client-Serveur mettant en place un service de jeu "Morpion".

2 Description d'architecture

Un stream socket typique est choisie, etc...

3 Choix réalisés

3.1 Structures de données

Listes...

3.2 System Calls

Send, wait...

3.3 Protocol ??

TCP stream socket ?

4 Listing

```
1 #include <stdio.h>
3 int main(int argc, char *argv[])
{
5     printf("asdf");
    return 0;
7 }
```

client.c

```
1 #include <stdio.h>
3 int main(int argc, char *argv[])
{
5     printf("esaa");
    return 0;
7 }
```

server.c

```
1 FILE = rapport
  DIR = tex_files
3 OPTIONS = -pdf -output-directory=$(DIR)
  PDF_V = evince                #open, okular, skim, adobe...
5
  auto: $(FILE).tex
7         latexmk $(OPTIONS) $<
9
  view: $(DIR)/$(FILE).pdf
        $(PDF_V) $< &
11
  mac_view: $(DIR)/$(FILE).pdf
13         open $< &
```

Makefile