

# Programmation concurrente

## Jackpot

David Gonzalez - Claudio Sousa

27 janvier 2017

# 1 Introduction

## 2 Development

### 2.1 Architecture

Figure 1: Architecture du Jackpot

## 2.2 Concurrency

Figure 2: Synchronisation

## 2.3 Méthodologie de travail

### 2.3.1 Répartition du travail

Ce travail a été effectué à deux.

Nous avons commencés par réfléchir sur papier sur deux éléments:

- architecture du programme: modules et interfaces de bases;
- premier jet de synchronisation entre les différents threads.

Ensuite, le travail a été réparti ainsi:

- 

Finalement, nous avons mis en commun les modules et finalisés la synchronisation des threads des différents modules.