

Proiect PCBE

Bursa

Echipa:

Danci Ionut-Cosmin

Dragoescu Cristian-Florin

Dumitrescu Bogdan-Doru

Cuprins :

1. Descriere
2. UML
3. Tools
4. Link repository

1. Descriere aplicatie

Am stabilit de comun acord arhitectura proiectului : - un sistem distribuit (server si clienti): in partea de server ne ocupam de thread-uri si logica aplicatiei - iar in partea de client exista 2 clase (buyer si seller) unde se realizeaza comunicarea pe socket cu serverul.

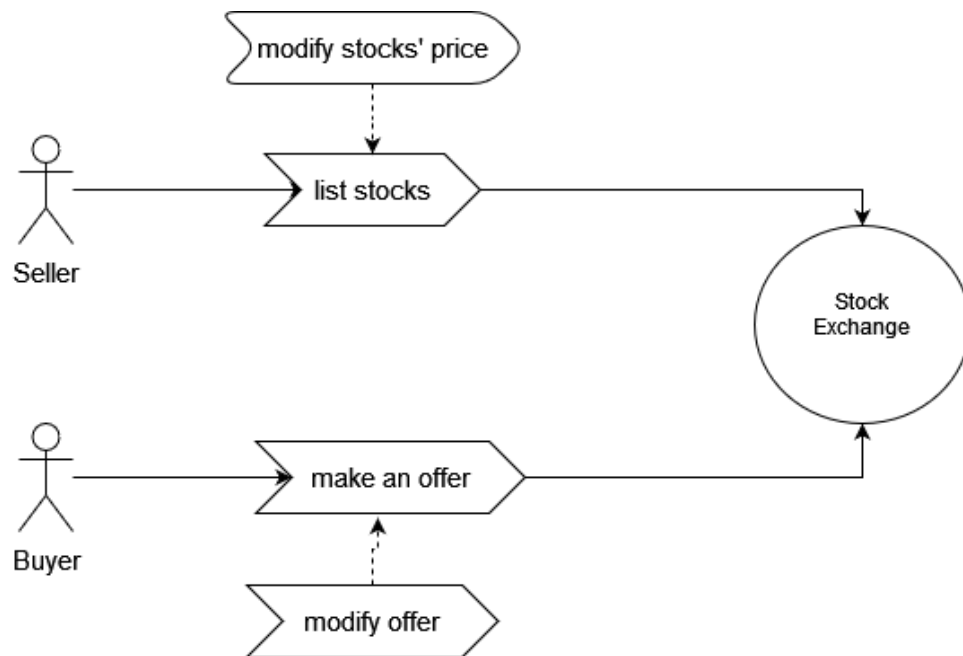
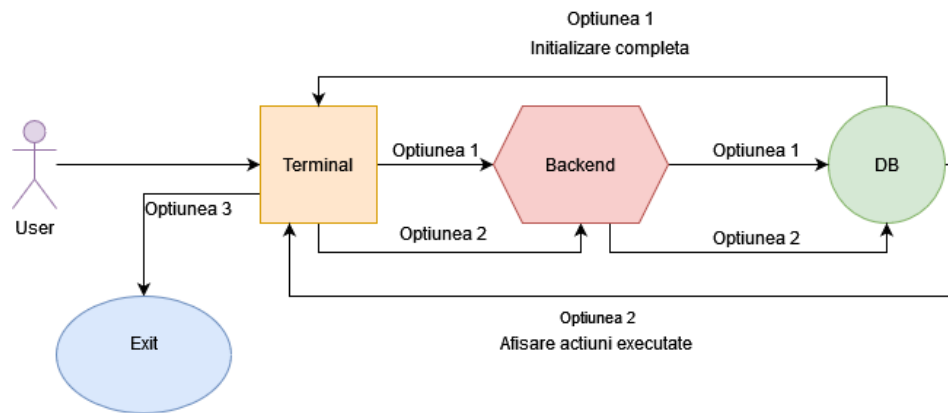
La executia programului se vor afisa mai multe optiunii intr-un meniu din terminal.

Prima optiune din meniu este cea de initializare a campurilor unor obiecte prin randomizare. In baza de date vor exista anumite actiuni, iar la initializare se vor aloca un anumit numar de actiuni la fiecare seller(un numar random, cu o valoare random).

A doua optiune este cea de simulare. Aceasta va genera evenimentele si thread-urile. Dupa fiecare tranzactie efectuata, baza de date va fi initializata. Aici se vor putea observa situatiile de concurenta in terminal in forma de log-uri(reprezentand diverse informatii despre buyer, seller si tranzactii). Daca obiectele nu sunt initializate folosind prima optiune, aceasta optiune nu poate fi executata.

A treia optiune este cea de oprire a programului.

2. UML



3. Tools

Tehnologii: Java, JMS, Maven

Baza de date aleasa: SQLite (sau MySQL)

Specific algorithms used: citim in buffered reader

Tools used for development: Intelij, Git, GitHub

4. Link repository

https://github.com/cristiandrpg/Proiect_PCBE.git