# Conception

Nous souhaitons créer un programme qui consiste à jouer aux petits chevaux. Pour cela, nous avons besoin de :

* Un « arbitre » (cerveau) : processus père
* 4 joueurs : 4 processus fils
* Communication (tubes).

Pour gérer la communication entre les processus fils nous aurons besoin de 4 tubes qui créeront un cycle comme dans le schéma ci-dessous :

Diagram

Description automatically generated

On préfèrera les appeler respectivement tube01, tube12, tube23, tube30 afin de savoir dans le nom entre quel processus ces tubes sont reliés.

Nous avons aussi besoin de faire communiquer le processus père avec les fils. Pour cela, on aura besoin d’un tube dans lequel il pourra récupérer les informations que les fils auront envoyés (https://rmalgouyres.eu/cours/programmationSysteme/node6.html).

Et aussi, le père a besoin de transmettre des informations à ses fils via un fichier que les fils pourront lire.