

Damien Chesneau

ches.damien@gmail.com

Master M1 Informatique

Groupe 2

Apprenti - Nokia

Steeve Sivanantham

steeve.sivanantham@gmail.com

Master M1 Informatique

Groupe 2

# Manuel développeur du projet matou

# Manuel développeur

Pour le projet toutes les fonctionnalités demandées ont été implémentées.

La partie serveur de ce projet fonctionne en utilisant l'API asynchrone du paquetage `java.nio` en utilisant le mode non bloquant. Quant à la partie client elle fonctionne simplement avec le mode bloquant.

La particularité est que le client et le serveur ont été fusionné dans la même application. Ce qui permet à chaque client de lancer un serveur.

Pour ce projet, nous avons décidé faire une interface graphique afin que ce soit plus simple pour gérer les événements et les différentes connections privées. Pour cette partie nous avons utilisé `swing`.

Le projet contient différents paquetages :

- `fr.upem.matou.client` : Qui permet de gérer tout ce qui a à voir avec le client.
- `fr.upem.matou.hmi` : Qui contient tout ce qui est nécessaire pour l'interface graphique.
- `fr.upem.matou.common` : Contient les classes qui sont communes au serveur et au client.
- `fr.upem.matou.server` : Qui contient tout ce qui est nécessaire pour faire tourner le serveur.
- `fr.upem.matou.server.reader` : Contient les readers pour l'utilisation de l'API asynchrone.

La principale difficulté a été l'implémentation des readers dans le mode non bloquant. C'est une partie qui nous a pris beaucoup de temps.