François Monteil

Flavien Verschaeve

Alexandre Bodart

Compte rendu java



Table des matières

[Objectifs 3](#_Toc4921618)

[Répartition des tâches 4](#_Toc4921619)

[Diagramme de classe UML 5](#_Toc4921620)

[Question 6](#_Toc4921621)

[Reponse 7](#_Toc4921622)

[Client 8](#_Toc4921623)

[Serveur 9](#_Toc4921624)

# Objectifs

|  |  |
| --- | --- |
| Objectif | Réalisé |
| Créer un modèle objet pertinent |  |
| Gérer des processus légers (Thread) |  |
| Échanger entre processus via des sockets |  |
| Stocker/lire des données dans une base de données. |  |
| Echange d’objets ( et non plus de chaînes de caractères) entre applications échangeant via Socket. |  |

# Répartition des tâches

|  |  |
| --- | --- |
| Objectif | Responsable |
| Créer un modèle objet pertinent | François/Flavien/Alexandre |
| Gérer des processus légers (Thread) | François/Flavien/Alexandre |
| Échanger entre processus via des sockets | François/Alexandre |
| Stocker/lire des données dans une base de données. | Flavien/Alexandre |
| Echange d’objets ( et non plus de chaînes de caractères) entre applications échangeant via Socket. | François/Alexandre |

Plus précisément :

Alexandre est la personne qui est chargé de s’occuper de la partie serveur ce qui inclût :

1. Créer un socket d’écoute.
2. Accepter les connexions client.
3. Communiquer avec les clients.
4. Faire le traitement des questions et des réponses.
5. IHM serveur.

François est en charge de la partie client :

1. Créer un socket de connexion.
2. Se connecter au serveur.
3. Communiquer avec le serveur.
4. Traitement des questions et réponses reçu du serveur.
5. IHM Client.

Flavien est en charge de la partie BDD :

1. Créer un répertoire de question et de leurs réponses sous forme d’une bdd.
2. Permettre la connexion à la bdd depuis l’application.
3. Instancier des objets question et reponse à l’aide de la BDD.

Outil de mise en commun du travail : GitHub <https://github.com/francoismonteil/Kahoot>

# Diagramme de classe UML

# Question

# Reponse

# Client

# Serveur