

COMPTE RENDU TP RÉSEAU N°5

A. Geourjon - T. Larnicol , Polytech Grenoble RICM3 Gr.3

07/04/2016

Cahier des charges

Nous devons réaliser un application client/serveur basé sur un jeu de pendu. Le joueur utilisera un client qui se connectera au serveur de jeu.

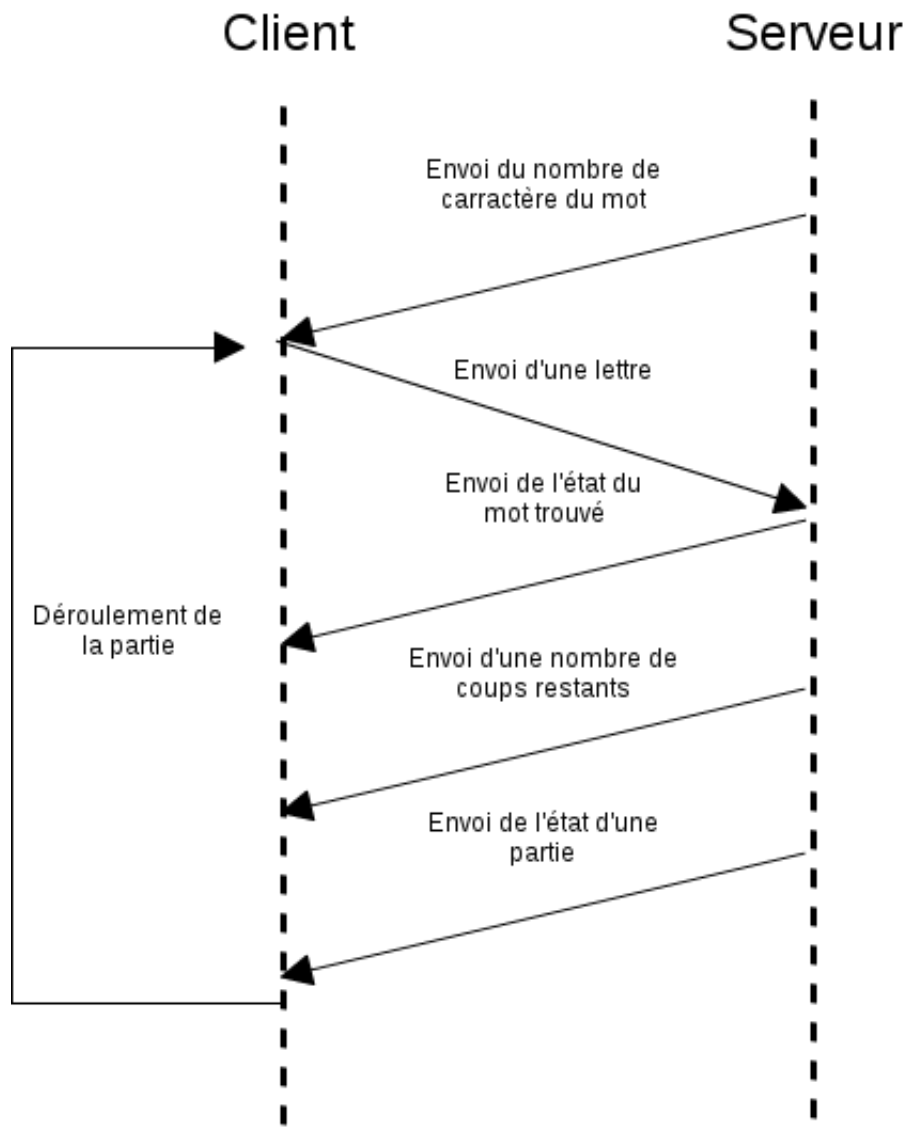
En cette fin d'année nous avons beaucoup de travail entre les TPs à rendre, les partiels et les projets à avancer. Nous avons donc écrite une application très simple. Le serveur fais toujours chercher le même mot, le mot est codé en dur dans le code, etc. Toutefois nous avons quand même développé un serveur parallèle qui peut gérer plusieurs clients en se dédoublant. Cependant les pistes suivantes pourrait être développées afin d'améliorer le concept :

- Le serveur choisit aléatoirement un mot dans un dictionnaire lu dans un fichier.
- Le serveur pourrait permettre la configuration d'une partie (nombre de coups d'essais, longueur minimal ou maximale du mot à trouver, etc).
- Design du client avec un dessin ascii

Solutions choisies

- Protocole TCP : Le choix était relativement simple ici. Nous avons besoin de peu de bande passante (nous n'émettons que des octets) et nous avons un besoin de fiabilité (si l'utilisateur joue une lettre et qu'elle n'arrive jamais l'application va planter).
- Type de serveur : Nous avons choisit un serveur parallèle afin de gérer des connexions multiples de clients.
- Taille des tampons et tampons : Dans cette application nous n'avons réellement besoin de tampon, nous faisons des lectures/écriture octets par octets et il nous était plus simple de simplement donner l'adresse de notre variable au lieu de l'adresse d'un tampon. Cependant, nous sommes conscients qu'une véritable application nécessiterait d'avoir une gestion beaucoup plus avancée.

Protocole de communication



Utilisation

Installation :

```
> make
```

Utilisation :

Il faut lancer le serveur puis le ou les clients :

```
> ./serveur service
```

service est le numéro de port à utiliser. Le paramètre est facultatif, la valeur par défaut est 1111.

```
> ./client serveur service
```

serveur est l'adresse IP du serveur, service est le numéro de port à utiliser. Ces paramètres sont facultatifs, les valeurs par défaut sont, respectivement, localhost et 1111.