

# **Architectures distribuées TP 1 et 2**

Guettouche Islem

Houmor Yacine

Master 1 Génie de l'informatique logicielle (G.I.L)

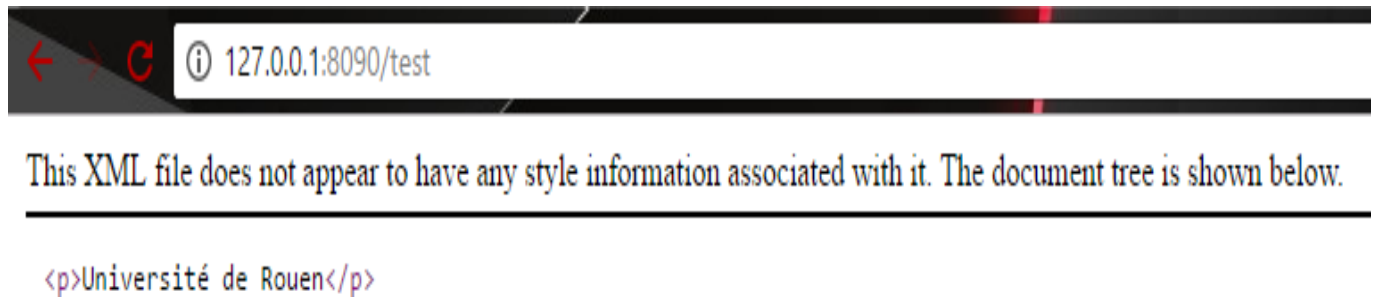
## Table des matières

1. Création d'un service .....	3
2. Problèmes rencontré : .....	4
3. Solutions : .....	4

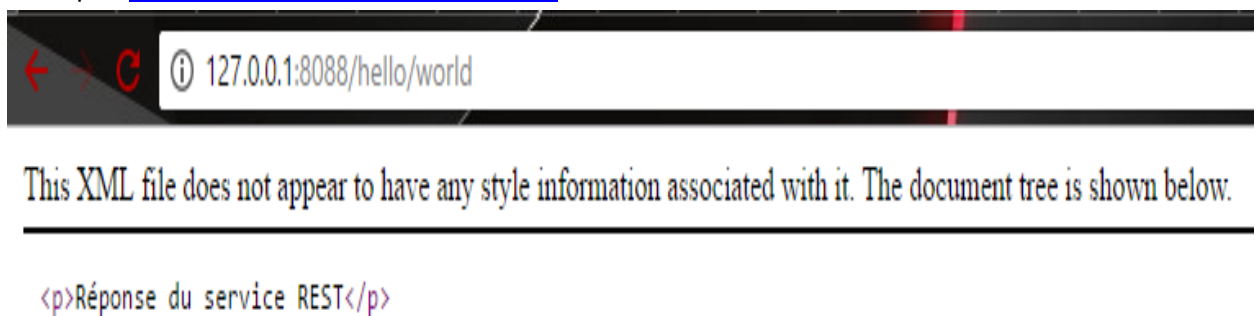
## 1. Création d'un service

Le World Wide Web est de plus en plus utilisé pour la communication entre les applications. Les interfaces de programmation mis à disposition sur le web pour la communication d'application à application sont souvent désigner comme des services Web. Il existe de nombreux types d'applications qui peuvent être considérés comme des services Web, mais l'interopérabilité entre les applications est améliorée plus par l'utilisation de technologies familières telles que XML et HTTP. Ces technologies permettent aux applications utilisant des langages et des plates-formes différentes pour interfacier de manière familière.

1. Dès l'exécution de notre code, un message dont on a déjà écrit dans la variable `replyElement` est envoyé à l'adresse <http://127.0.0.1:8090/test> .



2. Le message ne s'affiche pas sur la page dont l'url est <http://127.0.0.1:8084/hello/world> Est-ce la car ce port est déjà utilisé donc il suffit juste de changer le port ciblé par exemple <http://127.0.0.1:8088/hello/world>



## 2. Problèmes rencontré :

- Lors de la premier partie afin Ajoutez le web service wolfram|alpha.
- Le développement de la 3eme partie.

## 3. Solutions :

- L'affichez la position exacte du bâtiment / de la ville via le web service appelé par sa version JSON ainsi que le wolfram|alpha
- établir une liaison entre un client et un service donnée.
- La création des méthodes permettant la création, la suppression ainsi que la modification des animaux.