

RAPPORT DE PROJET

Modèle Client/Serveur, TCP/IP, Sockets Unix

Wumpus



COUTABLE Guillaume, RULLIER Noémie
9 mars 2013

Table des matières

1	Introduction	2
2	Les fonctionnalités	3
2.1	Fonctionnalités principales	3
2.2	Fonctionnalités secondaires	3
3	Storyboard, <i>paper prototyping</i> et Scénarios	4
3.1	Storyboard	4
3.2	Paper prototyping	4
3.2.1	Les maquettes	4
3.2.2	Choix réalisés	4
3.3	Scénarios	4
3.3.1	Scénario 1 - Création/Utilisation/Suppression de liste	4
3.3.2	Scénario 2 - Utilisation des templates	5
4	L'IHM	6
4.1	Le menu	6
4.2	Boite à outils	6
4.3	Zone d'affichage de la liste	7
5	Le modèle	8
6	Limite de l'application	9
7	Conclusion générale	10

1 Introduction

L'objectif de ce projet fut de développer une application avec échange de données entre machines distantes. Il devait permettre la compréhension du fonctionnement des interfaces systèmes/-réseaux et des applications clients/serveur.

Afin de créer cette application que nous avons appelé *Wumpus*, nous avons établi plusieurs étapes dans l'avancement du projet. Ce rapport présentera ces étapes les unes après les autres.

2 Présentation de l'application

3 Coté serveur

4 Coté client

Pour qu'un client puisse communiquer avec le serveur, il doit tout d'abord commencer par établir une connexion.

4.1 Etablir une connexion

Afin que cette connexion soit établie, le client doit fournir les bons paramètres. Soit l'adresse de la machine hôte sur laquelle le serveur est lancé ainsi que le port. Lorsque la connexion est établie, un thread est lancé. Celui-ci est en fait un listener qui va écouter et recevoir tout ce que le serveur va envoyer au client.

5 Jeux d'essais

6 Conclusion