

Rapport de Projet Programmation 2 Réseau



Guillaume Guerin, Zine Mazouni
IN501 Groupe A3

Introduction :

L'objectif de ce projet est de réaliser un aquarium distribué : un ensemble d'objets qui évoluent (des poissons ou autres choses) dans un cadre fermé 2D (l'aquarium). Ces objets "vivent" sur des machines différentes, mais le rendu est commun. Pour cela il nous a fallu suivre des objectifs dont le passage en réseau, l'extension et l'organisation.

Présentation :

Le programme peut être lancé dans 2 modes. Lorsque celui ci est lancé sans arguments, l'aquarium fonctionne en mode serveur et utilisera le port n°7777. Par contre s'il est lancé avec des arguments, il sera exécuté en tant que client. Il prend en paramètre l'adresse du serveur ainsi que le numéro du port qu'il utilise. En mode serveur le programme crée la carte contenant les algues et les pierres, et en mode client il crée des poissons et récupère la carte des objets du serveur. Une classe Protocole a été créée car nous nous sommes rendu compte que les échanges d'informations entre le serveur et le client sont les mêmes.

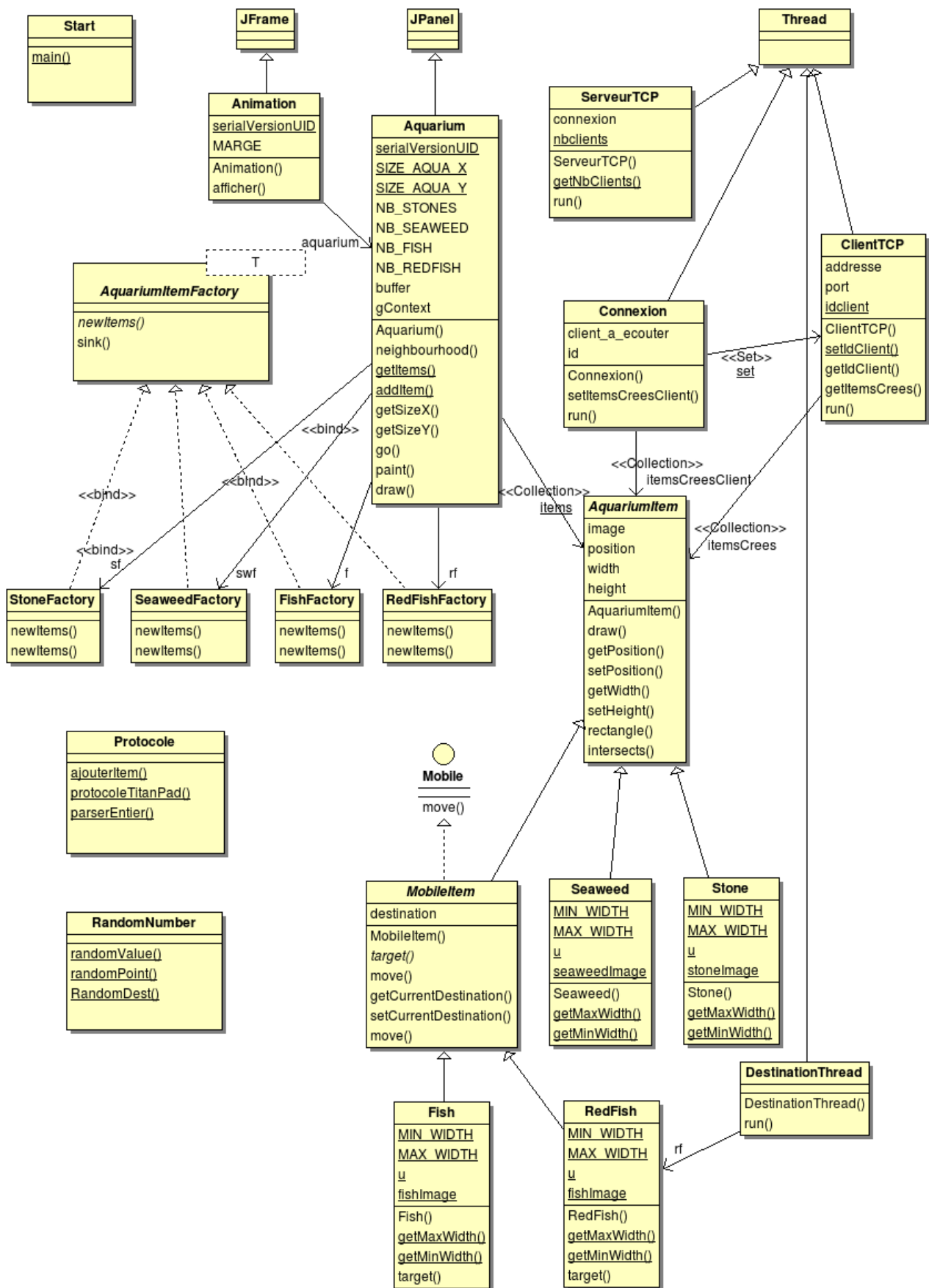
Objectifs atteints :

- Les poissons de types Fish et RedFish ont été ajoutées à l'aquarium et se déplacent.
- Ajout d'un système client / serveur.

Objectifs non-atteints :

- Base de donnée qui contient la liste de tous les objets du serveur.
- Gestion de la mise à jour de la position des poissons.
- Cycle de vie / de mort des poissons.

Diagramme des classes :



Conclusion :

Ce projet de programmation nous a permis de comprendre le fonctionnement d'un système client/server et de manipuler un peu une interface graphique. Il nous a également permis de nous familiariser avec l'environnement de développement Eclipse et le gestionnaire de projets SVN.

Annexe :

Lien vers le dépôt svn : <https://services.emi.u-bordeaux1.fr/projet/viewvc/pp2-zine-guill/>