Justification des choix de protocoles

**Service de suivi des matchs**

**UDP et Thread-per-request**

* Pas grave si on perd un message, il suffit de réémettre la requête ou la réponse (Rien de critique)
* Les messages sont courts
* Messages nombreux (UDP plus léger que TCP)
* les interactions sont courtes, donc l'overhead d'ouverture/maintien/fermeture d'une session/connexion est coûteux et complexe inutilement
* beaucoup de requêtes de clients, donc potentiellement beaucoup de changement de contexte, mais on va utiliser la pleine capacité du serveur
  + utiliser un pool de thread
  + pour contenir une explosion potentielle de requêtes
  + pour minimiser l'impact des changements de contexte
* utiliser UDP n'oblige pas à maintenir une connexion active

**Service de paris**

**TCP et Thread Per Object**

* Grave si on perd un message, l'intégrité des communications est importante

il est nécessaire d'avoir l'assurance de livraison des paquets

* Les messages sont moins nombreux
* Les interactions sont longues le client reste connecté la partie au complet l'overhead d'ouverture/maintien/fermeture d'une session/connexion n'est pas complexe et inutile dans le contexte
* L'ordre des paquets est important garanti par TCP