

PolyMessages — Sprint 2

Eri Agnese, Marvin Bontemps, Lucas Nougier

01 Mai 2022

Contents

1	Protocole de communication	2
2	Architecture	3
3	Répartition du travail	3
4	Exécution du code	4
5	Difficultés	4

1 Protocole de communication

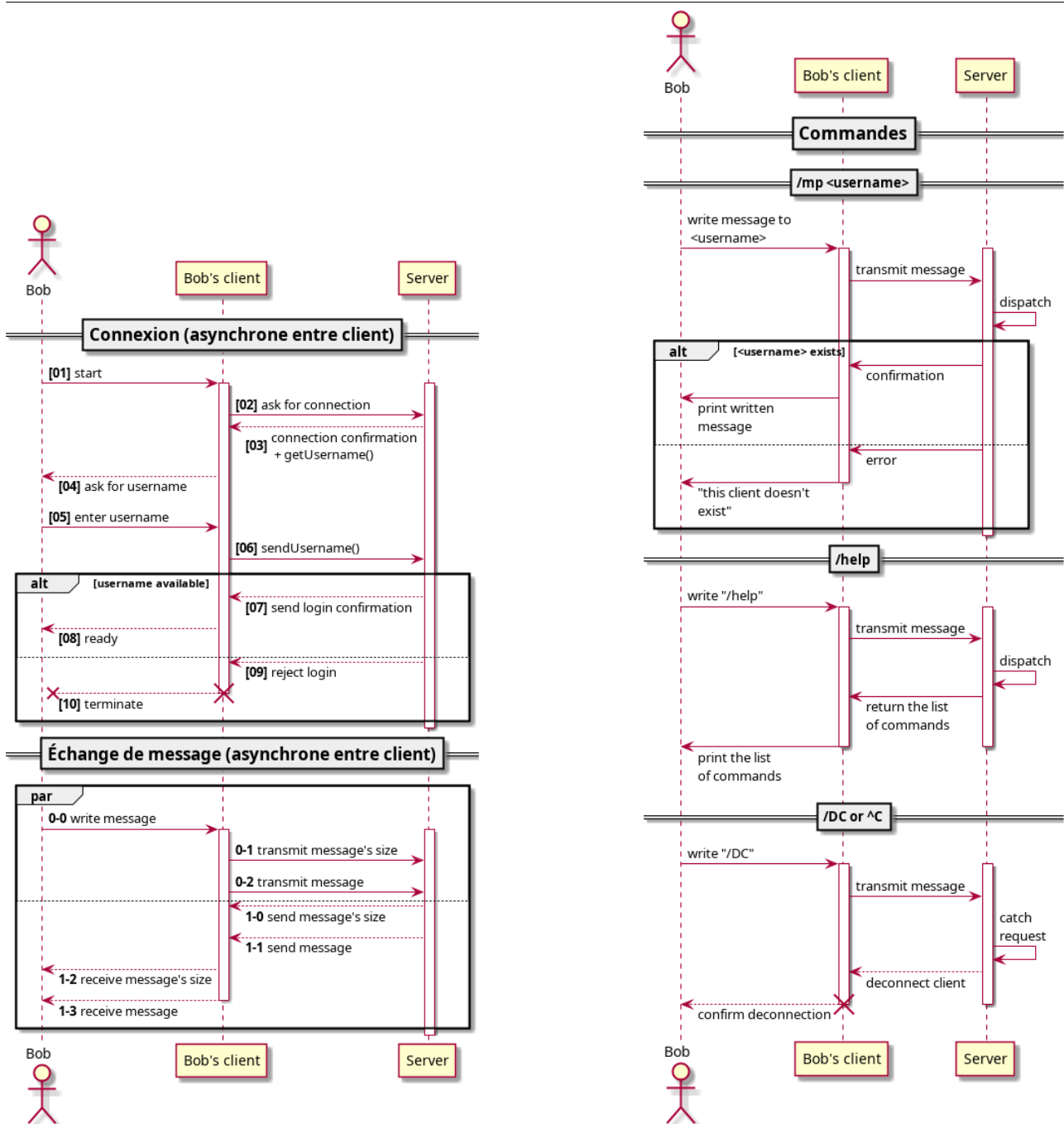


Figure 1: Protocole de communication clients/serveur

2 Architecture

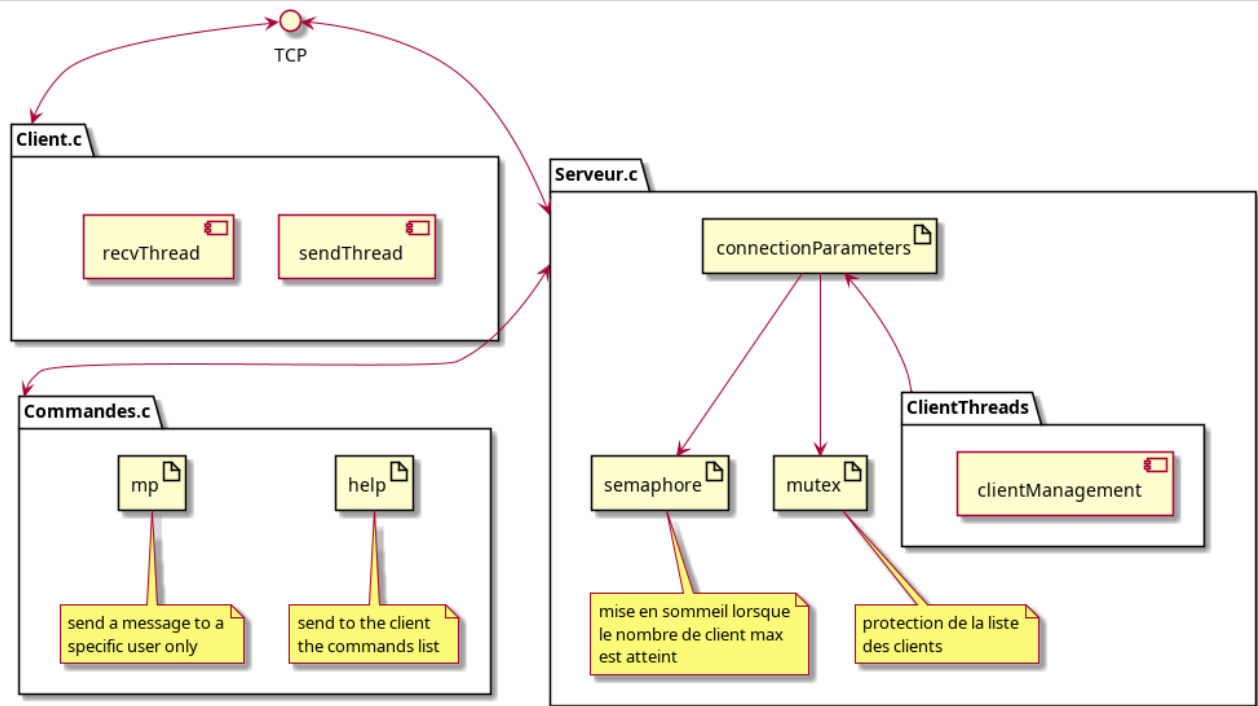


Figure 2: Architecture de la messagerie

3 Répartition du travail

La 2^{ème} version de la messagerie consistait à avoir une gestion multclient. Il fallait pouvoir gérer la connexion/deconnexion de chaque client indépendamment des autres clients. Comme il y avait plusieurs clients, on a dû créer des variables globales qu'il a fallu protéger via des *mutex* et *sémaphores*. Une fonctionnalité de message privée entre 2 utilisateurs a également été mise en place (voir Table. 1 & Fig. 3). Cette fois-ci, l'ensemble des fonctionnalités a été développé en asynchrone.

Tâches	Étudiants		
	Lucas	Éri	Marvin
Mutliclient	X		
MP			X
Help		X	X
Protection des données		X	

Table 1: Tâche effectuée par étudiant

