

Projet 1 - NSY103

- Je vous fournis ci-joint une bibliothèque UDP sous la forme d'un fichier source **biblio.c*** et de son fichier include **biblio.h**.

Cette bibliothèque UDP comprend une fonction **emission()** d'émission de message UDP et une fonction **reception()** de réception de message UDP. Le mode d'emploi des fonctions est commenté dans le fichier source.

- Pour accéder à cette bibliothèque vous allez devoir associer à chacun de vos fichiers source le fichier **biblio.h** sous la forme : **#include "biblio.h"**.

** **Attention** : La bibliothèque **biblio.c** traite les erreurs de façon brutale en affichant directement un message dans le terminal, cela afin de faciliter la mise au point de votre propre programme, nous ne demandons pas une gestion des erreurs optimisée dans le cadre de ce projet.*

1) Vous allez développer un serveur UDP **srvudp** :

- **srvudp.c** va utiliser **reception()** pour se mettre à l'écoute sur le port **8000**.
- Le n° de port sera en paramètre d'entrée de **srvudp** :
srvudp 8000

Pour construire l'exécutable vous allez devoir spécifier les 2 sources lors de la compilation :
gcc srvudp.c biblio.c -o srvudp

2) Vous allez développer un client UDP **cliudp** :

- Un client UDP **cliudp.c** lequel va utiliser **emission()** pour envoyer un message au serveur à l'adresse IP **127.0.0.1** (adresse de rebouclage sur le même ordinateur) et au numéro de port **8000**.
- L'adresse IP et le numéro de port seront en paramètre d'entrée de **cliudp** :
cliudp 127.0.0.1 8000
- Le message à envoyer sera saisi par **cliudp**

Pour construire l'exécutable vous allez devoir spécifier les 2 sources lors de la compilation :
gcc cliudp.c biblio.c -o cliudp

Ensuite vous allez lancer le serveur dans un terminal et le client dans un second terminal et envoyer un message vers le serveur, lequel serveur devra afficher le message reçu.

Si vous avez des problèmes de compréhension de l'énoncé du projet n'hésitez pas à poser vos questions sur le Forum.