

## Demandes de l'application de Client:

1. se logger.

Ouvrir la client application, se logger avec l'identité et mot de pass (Default:EISTI/000000)

2. Chercher

Chercher des livres avec id, name, auteur de livre ou spécial.

3. Download et lire

Télécharger la livre et le lire dans le Client.

## Demandes de l'application de Serveur:

1. faire conversation avec les clients.

2. retour les liste des livres ou les contenus des livres aux clients

3. Sync la liste des livres local avec les autres serveurs, maintenir une même liste ensemble

## Details de Conception :

### 1. Structure : Client/Server (TCP)

#### Raison:

- Avec la structure Client/Server (TCP), on peut lire les livres qu'on a déjà téléchargées.
- Les message entre Client et Serveur seraient plus simple, pas de <html>...
- Plus de sécurité

### 2. MultThread:

SocketHandler: Pour faire les conversations des clients

AdiminHandler: Pour changer le data de livres et envoyer la liste de book à les autres servers.

### 3. Protocol entre Servers et Clients

Client request:

Type=0000: seloger

Type=0001: liste

Type=0002: chercher

Type=0003: download

Serveur reponse:

Type=1000: respose de se logger

Type=1001: respose de liste

Type=1002: respose de chercher

Type=1003: respose de download

Serveur et Serveur :

Type=8001: renouveler la liste

Type=8002: bien reçu

Type=8003: mal reçu

Exp1: pour chercher une livre avec id de livre :

TYPE=0001;ID=XXX;TOKEN=XXXX;

retour de chercher de serveur:

TYPE=1001;RES=2;

ID=456;Name=xx;Auteur=xx;Dir=XX;SERVER=BJ;

ID=456;Name=xx;Auteur=xx;Dir=XX;SERVER=BJ;

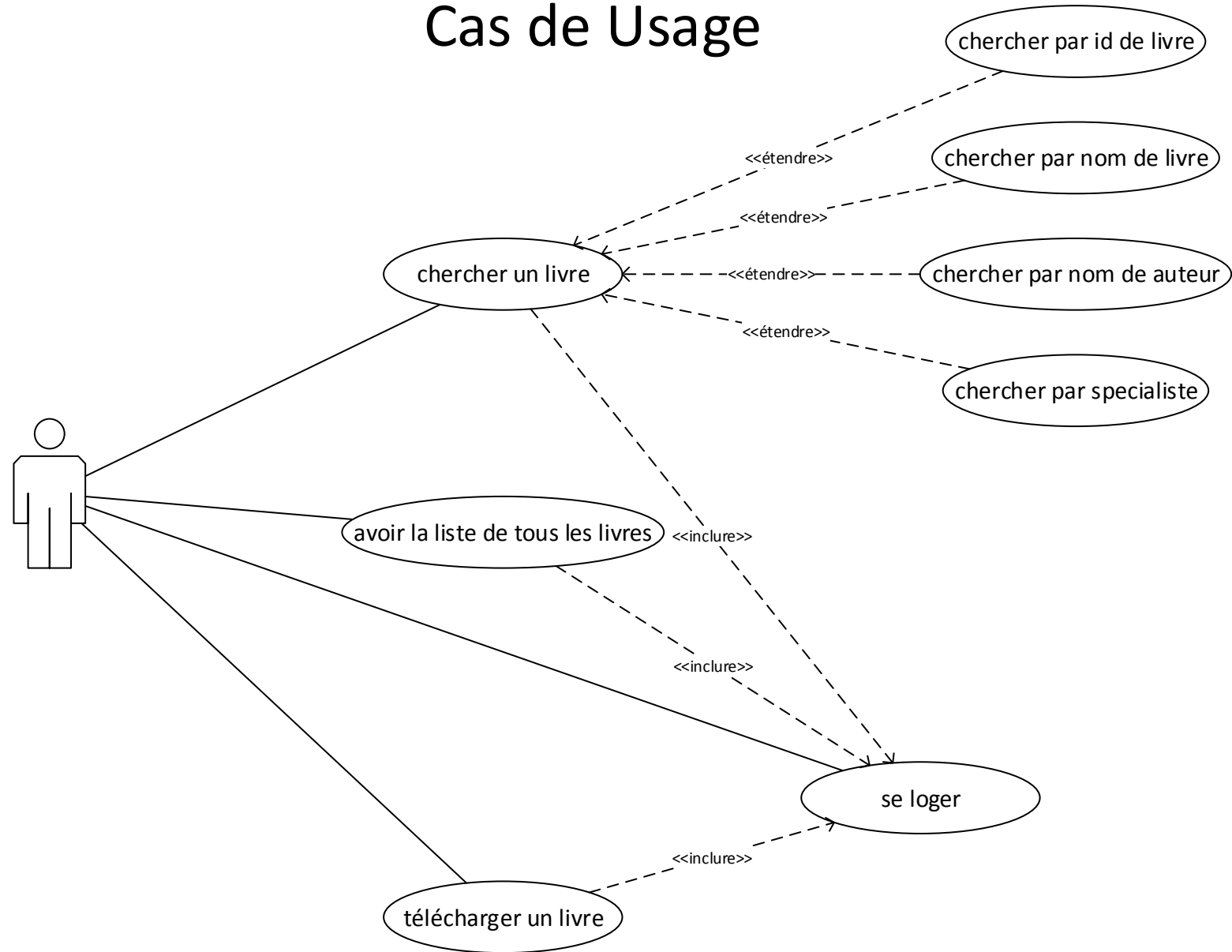
Exp2: pour se logger

Type=0000;NAME=EISTI;PASS=000000;

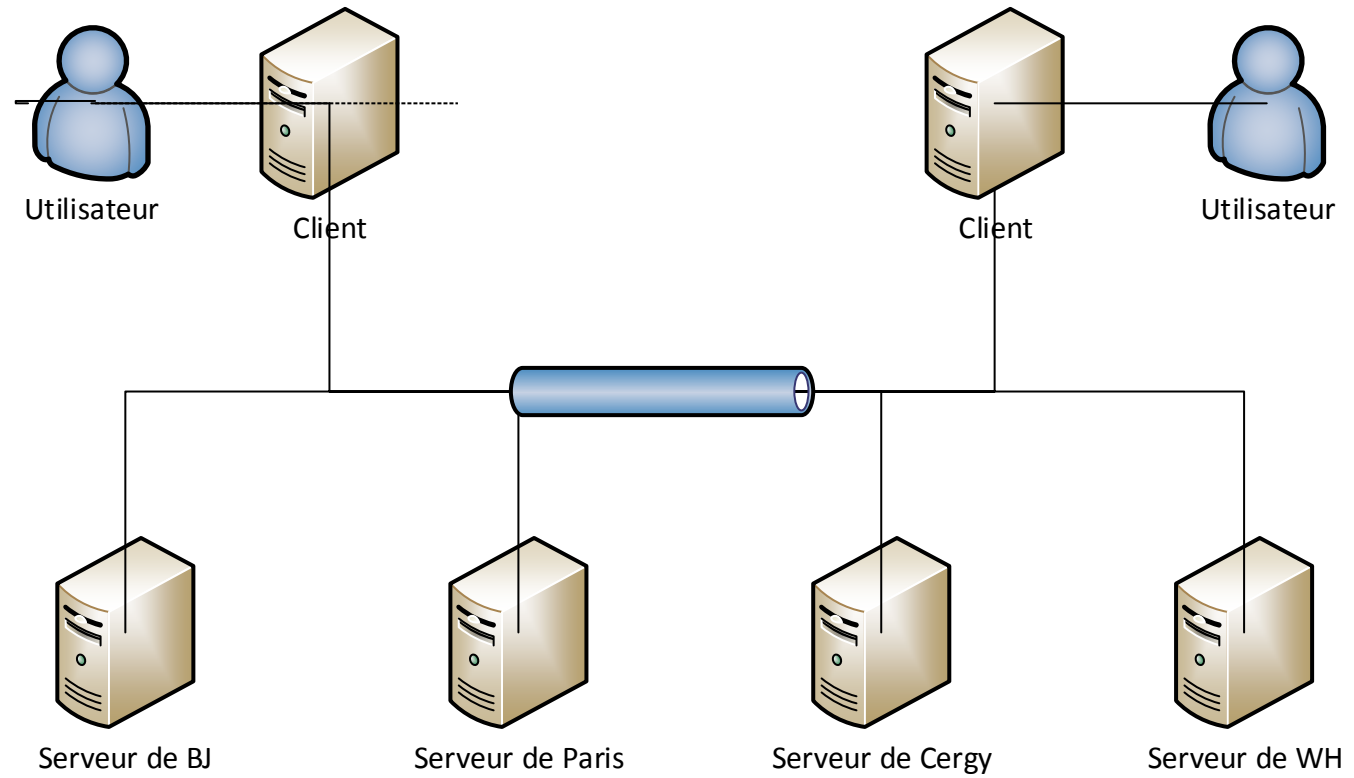
retour de se logger de serveur

TYPE=1000;SETTOKEN=xxxx;

# Cas de Usage

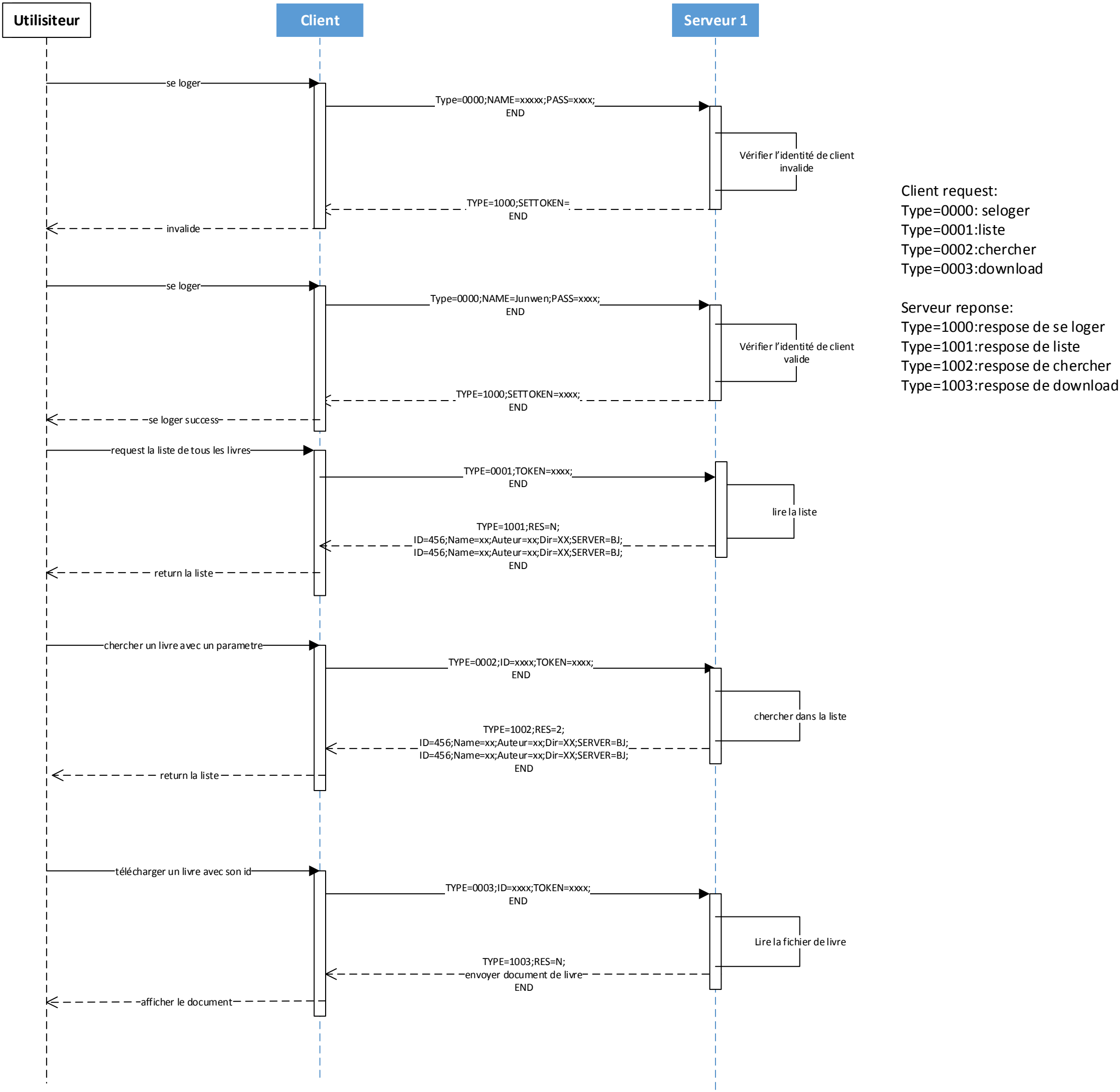


# Carte de Réseau



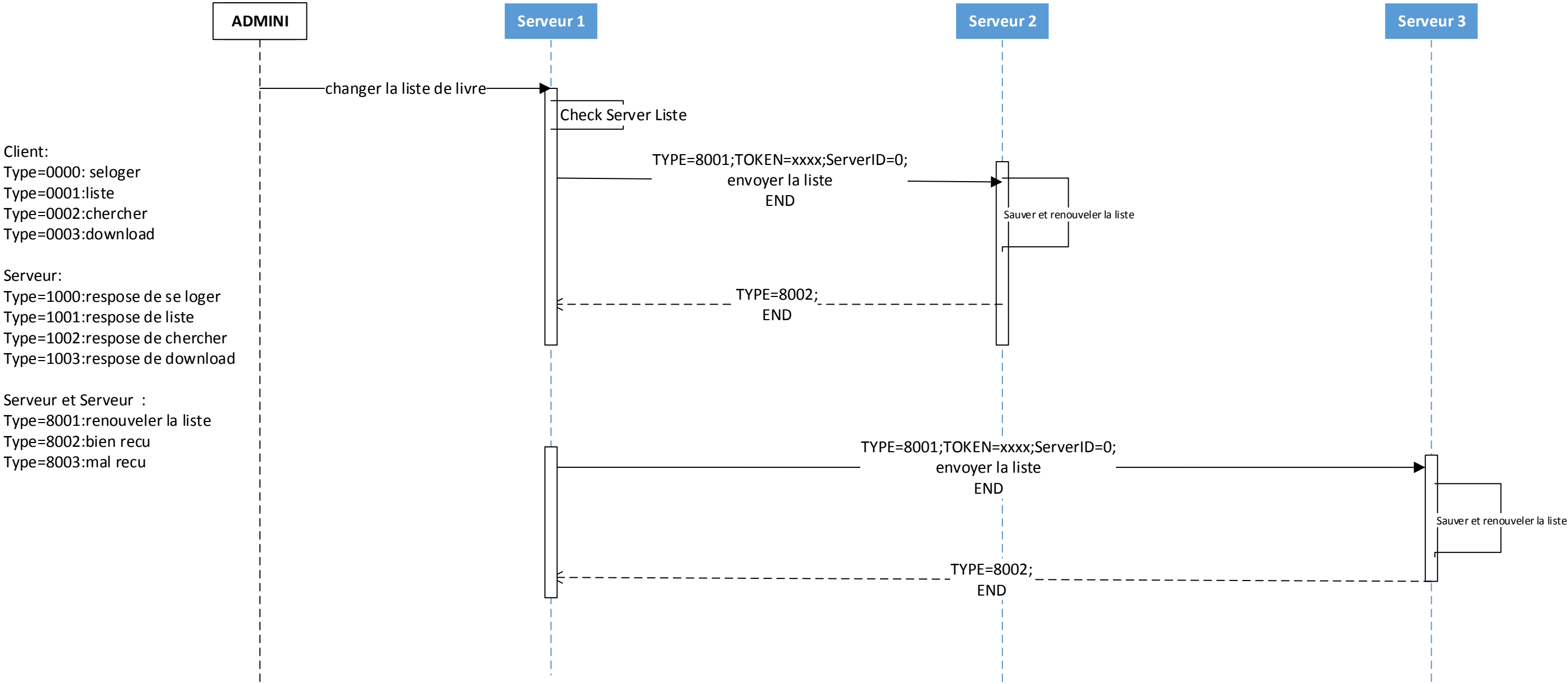
# Protocol de message de Socket

## Entre Client et Serveur

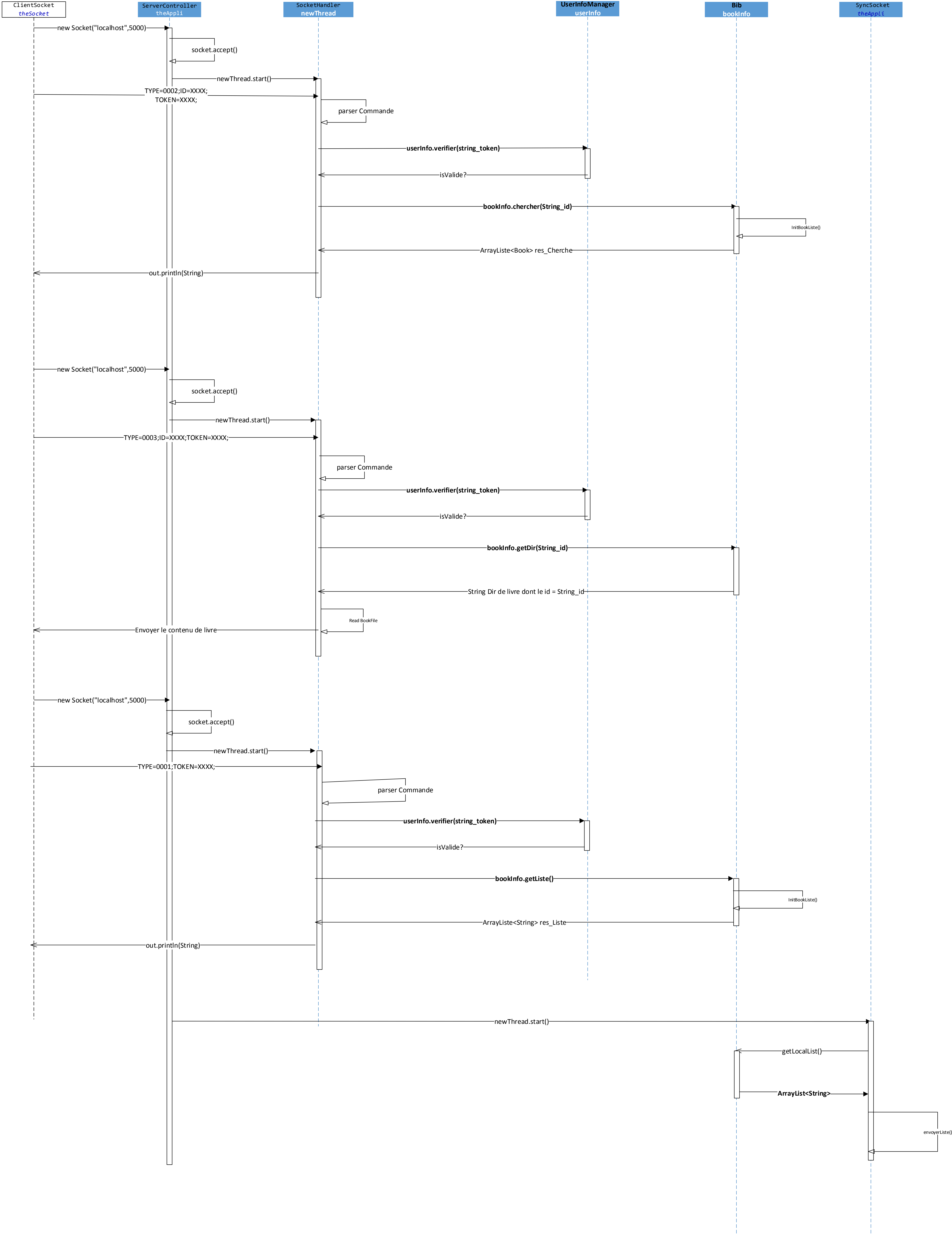


# Protocal de message de Socket

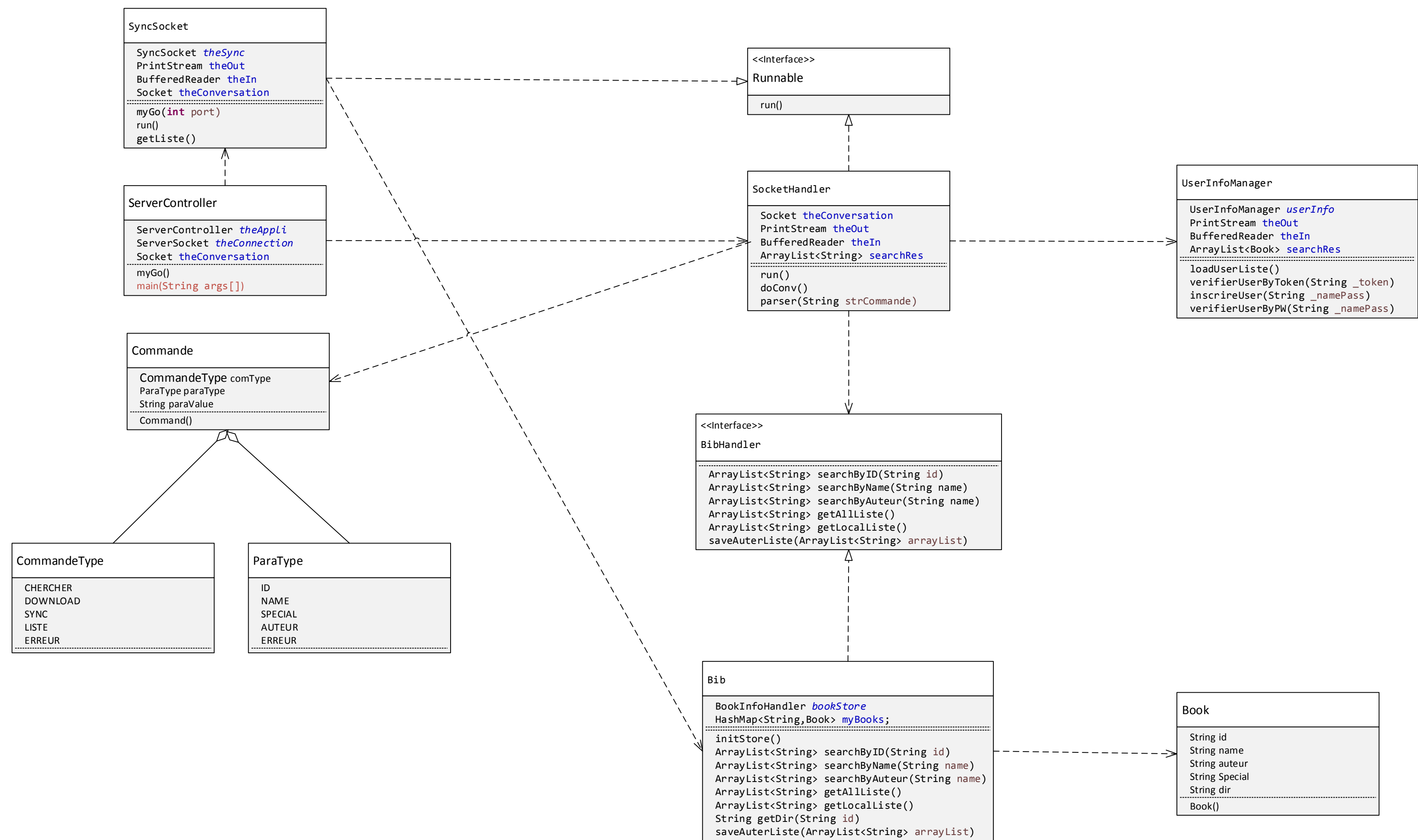
## Entre Serveur et Serveur



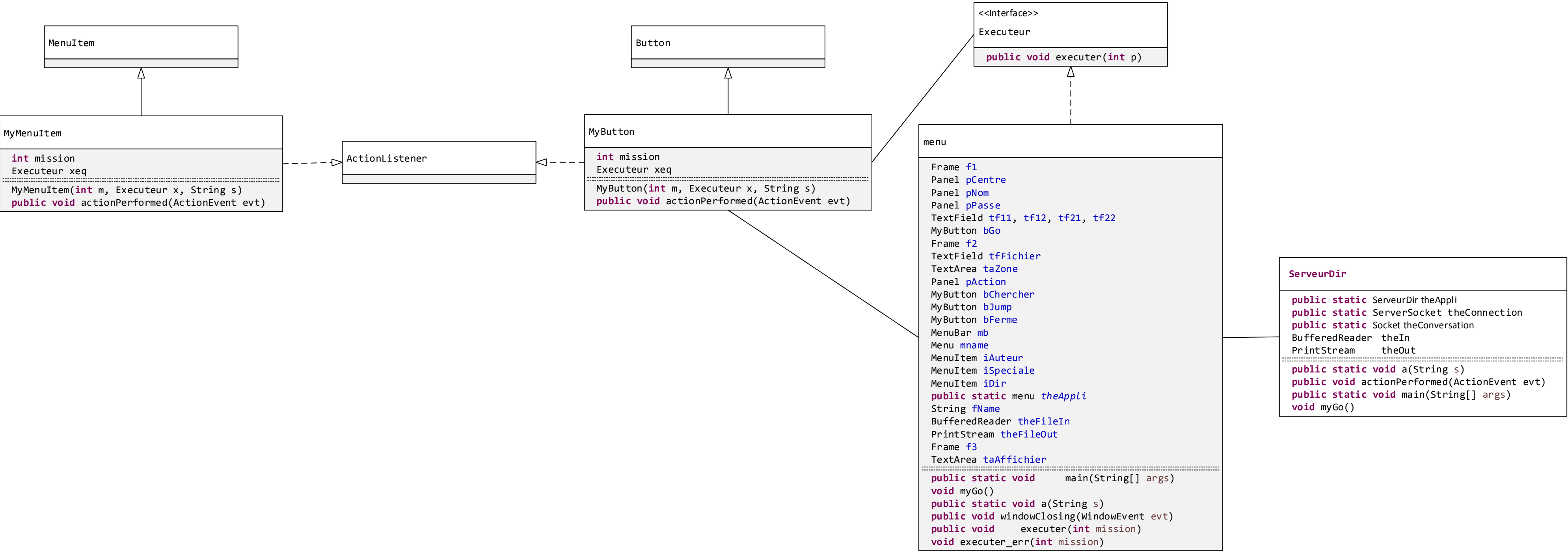
Séquence de procédure des les objets



# UML de Classes de Serveur



# UML de Classes du Client





# Séquence de procédure des les objets

