1. INTRODUCTION ........................................................................................................................................ 2 2. PRESENTATION DES PACKAGES RMI ......................................................................................................... 2 2.1.
2. LE PACKAGE JAVA.RMI.\* ............................................................................................................................... 2 2.1.1. La classe Naming ............................................................................................................................. 2 2.1.2. La classe RMISecurityManager ....................................................................................................... 3 2.1.3.
3. L'interface Remote .......................................................................................................................... 3 2.1.4. Les exceptions .................................................................................................................................. 3 2.2. LE PACKAGE JAVA.RMI.SERVER.\* ..................................................................................................................... 3 2.2.1.
4. La classe UnicastRemoteObject (URO) ............................................................................................ 3 2.3.
5. LE PACKAGE JAVA.RMI.REGISTRY.\* ................................................................................................................... 4 2.3.1.
6. La classe LocaleRegistry .................................................................................................................. 4 2.3.2.
7. L'interface Registry .......................................................................................................................... 5 3.
8. LE COMPILATEUR IDL ................................................................................................................................ 5 4. L’ADAPTATEUR D’OBJET (OU ANNUAIRE) ................................................................................................. 5 4.1.
9. PAR UNE CLASSE « MAIN » ............................................................................................................................. 5 4.2.
10. PAR UNE COMMANDE PREDEFINIE ................................................................................................................... 6 4.3.
11. PAR LE CODE ............................................................................................................................................... 6 4.4. LES PRINCIPES .............................................................................................................................................. 6 5. LE SOCKET FACTORY RMI .......................................................................................................................... 7 6.
12. CREATION D’UN OD AVEC RMI ................................................................................................................. 8 6.1.
13. CREATION PAR HERITAGE ............................................................................................................................... 8 6.2. CREATION PAR CONSTRUCTION ....................................................................................................................... 8 7.
14. MISE EN ŒUVRE ....................................................................................................................................... 8 8. EXEMPLE SIMPLE : HELLO ....................................................................................................................... 10 9.
15. EXEMPLE DE LA CREATION D'UN OD : UNE DEVISE ................................................................................. 12 10.
16. EXEMPLE D'UN FACTORY DE DEVISE ................................................................................................... 17