

Reseau – Projet Banque en ligne

Groupe A6

Organisation des protocoles d'échange

Pour ce projet, on privilégiera le protocole TCP, car on a besoin de pouvoir gérer les informations en évitant les pertes de contenu, qui pourrait être bloquantes pour un transfert d'argent. De plus, il sera plus pratique d'avoir le système de sessions que propose TCP pour gérer un grand nombre de transactions, plutôt qu'avec UDP avec quoi ça sera bien plus compliqué de gérer cela.

Démarrage

Client : « CLIENT REQUEST CONNEXION idTerminal mailEntreprise motdepasse »

Serveur : « SERVER CONNEXION DONE/NOTDONE Code_Erreur »

L'idée est de dire au client si la connexion est possible ou non et dans le cas échéant retenter la connexion plusieurs fois.

Réalisation d'un paiement

Demande du client au serveur de réaliser un transfert d'argent entre le compte du client et le compte de l'entreprise qui possède le terminal de paiement

Client : « CLIENT REQUEST PAYMENT IdTerminal montant NumeroCarteClient Cryptogramme »

Serveur : « SERVER PAYMENT DONE/NOT_DONE code_Erreur »

Deconnexion

Permet au client de couper la connexion avec le serveur

Client : « CLIENT CONNEXION CLOSE »

Le serveur n'apporte pas de réponse, il effectue juste les procédures de fermeture des structures, du thread alloué au client ainsi que l'ensemble des éléments nécessaires à refermer.

Les codes d'erreurs possibles

Les codes d'erreur possibles :

- 1 : Carte non trouvée
- 2 : IdTerminal inexistant
- 3 : montant non valide
- 4 : Connexion à la BD impossible
- 5 : Identifiant ou Mdp Erroné pendant la connexion

Schéma du protocole applicatif

