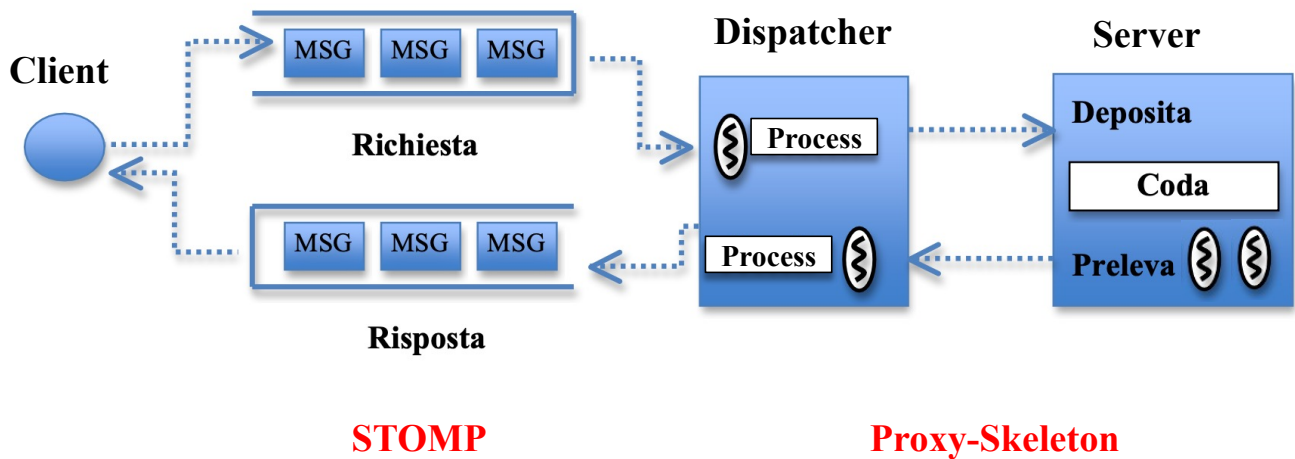


Università degli Studi di Napoli Federico II
Advanced Computer Programming
Esercitazione 02
STOMP e Proxy/Skeleton

Si realizzi un sistema per la gestione di un magazzino basato su **code di messaggi**. Il sistema implementa un deposito di articoli e si compone di 3 entità mostrate in figura:



- **Client.** Il client invia N messaggi sulla coda **Richiesta**. Ogni messaggio contiene 2 informazioni: (i) *tipo di richiesta* (**deposita** o **preleva**) e (ii) **id_articolo** (rappresentato da un intero). Una volta inviati i messaggi di richiesta, il Client si metterà in ricezione asincrona su una coda **Risposta** delle risposte alle richieste di deposito (il messaggio di risposta contiene la stringa “deposited”) e di prelievi (il messaggio di risposta contiene il valore prelevato).
- **Dispatcher.** Quest’entità funge da intermediario tra le richieste inviate dal client al server. Il *dispatcher* si occupa di prelevare le richieste del client dalla coda **Richiesta** (gestita con STOMP), e le inoltra al **Server**. Il *dispatcher* riceve in maniera asincrona le richieste da parte di **Client** sulla coda **Richiesta**, ne estrae le informazioni (*tipo richiesta, valore*), ed invoca (attraverso un nuovo processo) il corrispondente metodo *preleva* o *deposita* fornito da **Server**.
- **Server.** Il server è un’applicazione multiprocesso che implementa i metodi di *preleva* e *deposita* invocati da **Dispatcher** (ricevuti da Client) per prelevare e depositare articoli in una coda. La dimensione della coda è pari a 5. L’accesso alla coda è disciplinato attraverso il problema produttore/consumatore.

Si crei 1 Client che genera 10 messaggi. Tipo di richiesta e id_articolo siano generati in maniera casuale. La comunicazione tra Dispatcher e Server deve essere implementata attraverso socket TPC e pattern Proxy/Skeleton con Skeleton implementato per ereditarietà.