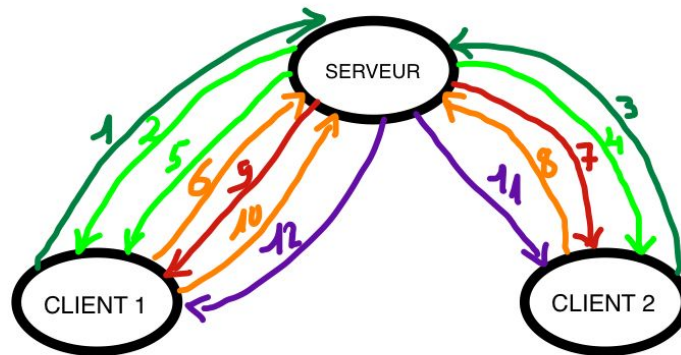


Marian Aldescu
Florine Pratlong

Projet FAR - Livrable 1
Application de messagerie instantanée

I)



1 : Le client 1 effectue une demande de connection au serveur

2 : Le serveur répond au client 1, soit il accepte, soit il refuse :

- Si il accepte : Le serveur envoie le message (« Bienvenue client 1, nous attendons la connection d'un deuxième client »)

- Si il refuse : Le serveur envoie le message (« Désolé la connection est impossible pour le moment »)

3 : Le client 2 effectue une demande de connection au serveur

4 : Le serveur répond au client 2, soit il accepte, soit il refuse :

- Si il accepte : Le serveur envoie le message (« Bienvenue client 2, nous prévenons le client 1 que la connection peut commencer »)

- Si il refuse : Le serveur envoie le message (« Désolé la connection est impossible pour le moment »)

5 : Le serveur envoie la confirmation au client 1 que la communication peut commencer (« Le client 2 vient d'arriver, la communication peut commencer »)

6 : Le client 1 veut envoyer un message au client 2, il écrit donc le message (« »). Ce message est transmis directement au serveur.

7 : Le serveur a reçu le message (« ») et le transmet au client 2.

8 : Le client 2 a reçu le message (« ») et veut envoyer le message (« /////o ») au client 1. Ce message est transmis au serveur.

9 : Le serveur a reçu le message (« /////o ») et le transmet au client 1.

10 : Le client 1 veut interrompre la communication avec le client 2, il écrit donc le message (« Fin »). Ce message est transmis directement au serveur.

11 : Le serveur a reçu l'ordre d'arrêter les messages du client 1. Il envoie donc au client 2 (« la communication a été interrompue par le client 1 vous allez être déconnecté, merci et à bientôt »)

12 : Le serveur prévient le client 1 qu'il a bien compris la demande d'arrêt et qu'il va être déconnecté (« vous allez être déconnecté, merci et à bientôt »)

Boucle

Condition d'arrêt

II) Le serveur et le client sont constitués par un seul processus, donc nous n'avons pas besoin de mécanismes de synchronisation. La schéma du protocole suffit.

III) Pour cette V1 nous n'avons pas rencontrés de problèmes particuliers.

IV) Marian c'est occupé de faire le code du client, nous avons fait ensemble le code du server et Florine c'est occupée de faire le graph du protocole.

v) Compiler et exécuter le code

Nous avons écrit un fichier Makefile pour automatiser la compilation et l'exécution.

Aussi, si on veut changer l'adresse IP ou le port du serveur, on modifie dans ce fichier les deux variables: PORT, IP_SERVER.

Pour compiler:

```
make
ou
make client
make server
```

Pour exécuter:

```
make run_client
make run_server
```

Pour effacer les executables:

```
make clean
```