# Compte-rendu de l'exercice de synthèse

Date du CR : 09/12/2021

Section: LA1

Auteur : WALID MOUDDEN

Matière : Programmation Systèmes

#### **TABLE DES MATIÈRES**

1- Introduction	3
2- Problème	3
3- Résolution du problème	3
5- Démonstration	5
6- Conclusion	7

### 1 Introduction

L'objectif de cet exercice est d'utiliser différentes notions acquis en cours de programmation systèmes de LA1 cette année pour réaliser une application client/serveur de « chat » de type broadcast en utilisant principalement : la mémoire partagée, les signaux, les tubes nommés et les les threads

### 2 Problème

Il s'agit d'écrire une application client/serveur de "chat" de type broadcast.

Le serveur doit pouvoir répondre à des sollicitations de nombreux clients. Il doit recevoir des messages de la part d'un client, et re-transmettre ce message à tous les clients en ligne.

Le client peut envoyer des messages au serveur, saisi par l'utilisateur à la console.

Le serveur est lancé par un utilisateur qui lui communique une valeur de clef. Grâce à cette valeur de clef, le serveur va cacher quelque part les informations nécessaires aux clients pour se connecter, si ce client connaît lui-même la clef du jour, qui lui est passée en argument au lancement.

```
Exemple: lancement du serveur: ./serveur 1234
Lancement d'un client: ./client 1234
1234 étant la "clef du jour".
```

## 3 Résolution du problème

Tout d'abord, dans le programme serveur j'ai commencé par créer une mémoire partagé qui contient son PID à partir du clé passée dans la ligne de commande pour permettre aux clients de lui envoyer des signaux

```
pidServeur = shmat(shmld, NULL, 0);
    if (pidServeur ==(char *) -1)
    {
        printf("Impossible de s'attacher au segment de mémoire %d \n",shmld);
        exit(-1);
    }
```

sprintf(pidServeur, "%d", getpid());// ecrire dans la memoire le pid du serveur puis dans le programme client, j'accède au mémoire partagée et j'envoie un signal pour demander la connexion au serveur

et puis dans le serveur j'ajoute le pid du client qui a envoyé le signal au liste des clients et j'ouvre un tube avec ce client pour lui envoyer des messages

au client, j'ouvre un autre tube et je donne la saisi àl'utilisateur pour envoyer des messages du client au serveur et ce dernier ouvre ce tube dans lecture pour pouvoir lire les messages et il l'affiche et envoie ce message a tous les clients (broadcast)

pour terminer le programme, le client doit saisir AU REVOIR pour qu'il se déconnecte, quand tous les clients sont déconnecté le serveur termine à son tour.

#### précision par rapport au makefile

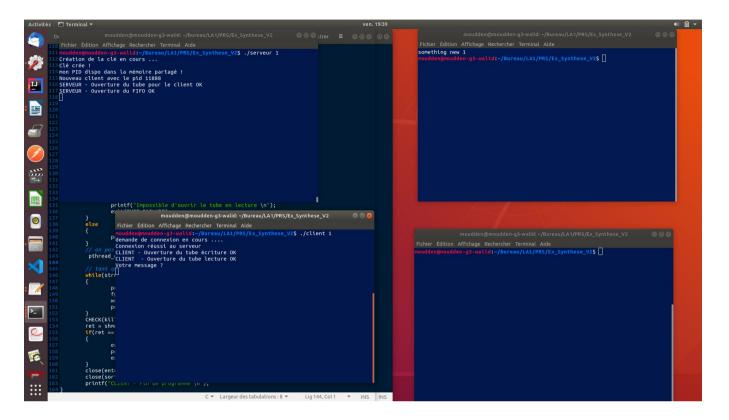
pour avoir l'exécutable que du serveur : make serveur pour avoir l'exécutable que du client : make client

pour les deux : make

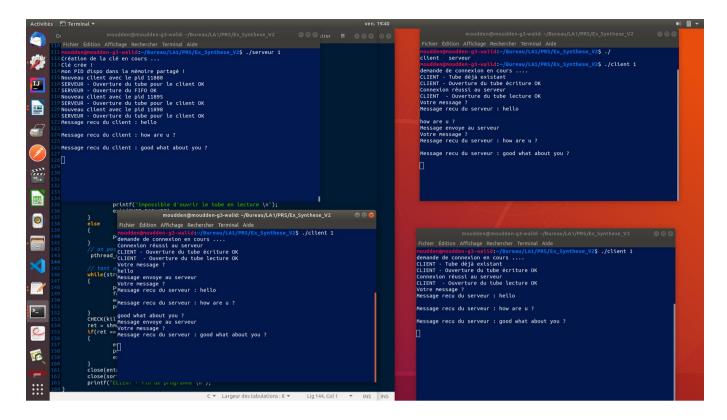
pour supprimer les deux : make clean

### 4- Demonstration:

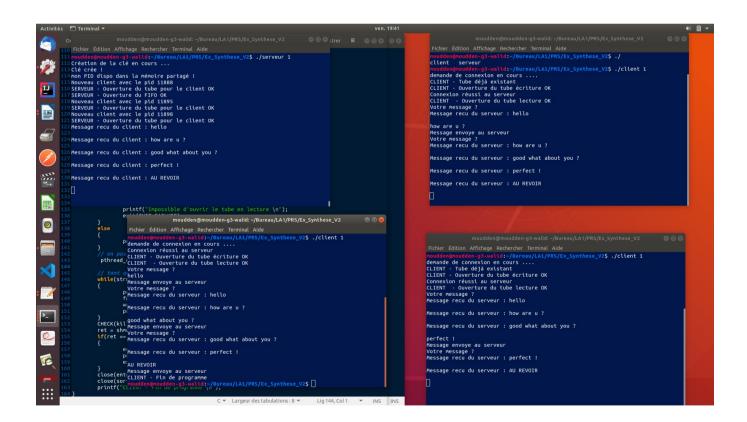
### Début du programme



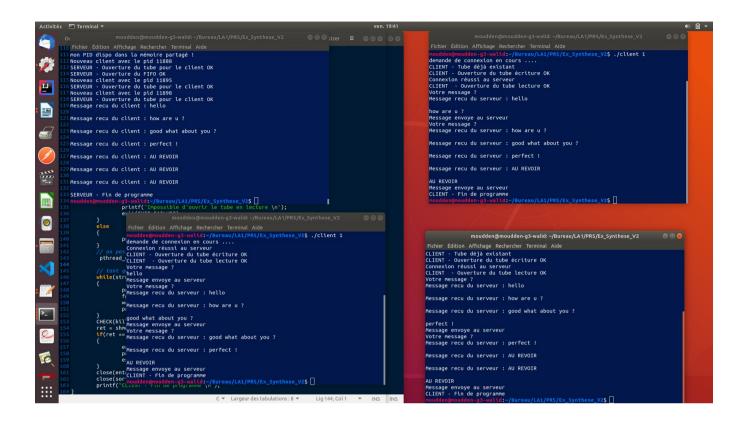
communication entre differents processus



#### Fin d'un programme Client



#### fin du programme serveur



### **5 Conclusion**

Je trouve que c'est un exercice très important, il m'a permis d'appliquer les différentes connaissances que j'ai acquis en PRS cette année et d'utiliser mon esprit algorithmique pour résoudre les problèmes que j'ai rencontré et d'améliorer ma manière de résoudre les problèmes en mettant tout d'abord une architecture avant de commencer le code.

Merci pour cet exercice intéressant!