

Manuel d'utilisation du lanceur d'application

Pierre Barthélemy, Mathieu Blondel

16 décembre 2018

Table des matières

1	Introduction	3
2	Serveur	4
3	Client	5

1 Introduction

Réalisation d'un lanceur de commande en ligne de commande, le projet permet de lancer des commandes à partir de plusieurs client en définissant des pipes comme entrée et sortie standard à ses commande. Les commandes sont exécuter par un serveur unique. Le programme est développer en 2 sous programme, un serveur et un client.

serveur

Le serveur c'est lui qui récupéra les demandes, les traitera et fera le lien entre le programme et le client, il doit être lancer en premeir.

client

Le client c'est de lui dont viendra les demandes de l'utilisateur et avec le qu'elle il va intéragir, il doit être lancer après le serveur sinon ne pourra rien faire et renvéra une erreur.

2 Serveur

L'utilisateur na rien à faire durant l'exécution du serveur, il n'intervient que en début et en fin de tache. Pour le lancer l'utilisateur na cas exécuter l'exécutable, pour l'arrêter envoyer un signal ou une interruption clavier. Le serveur dois toujours être lancer en premier car il s'agit de lui qui créer l'espace de communications entre processus. Si il le souhaite l'utilisateur peut rediriger la sortie standard du programme afin d'avoir les logs d'écrits dans un fichier.

3 Client

Le client peut être exécuté à n'importe quel moment de la vie du serveur. Son utilisation se passe par une interface dans le terminal via des entrées clavier :

1. Lancement du logiciel
2. Donne le premier argument de la commande qui est la commande elle-même.
3. Donne jusqu'à x autres arguments x étant définis à la compilation.
4. Donne si il le souhaite des variables d'environnement.

À la suite de sa demande est envoyé et quand elle sera traitée l'utilisateur aura la main

sur l'entrée et la sortie standard de sa commande, s'il veut mettre fin à l'envoi de données il peut envoyer un signal de fin de fichier avec `ctrl+d`.