Programmation Concurrente

Jackpot

Raed Abdennadher – Orphée Antoniadis – Steven Liatti



ITI2 Janvier 2017

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc473468837)

[Schéma bloc du programme 3](#_Toc473468838)

[Méthodologie 4](#_Toc473468839)

[Partie 1 - Contrôles 4](#_Toc473468840)

[Partie 2 - Roues 4](#_Toc473468841)

[Partie 3 - Affichage 4](#_Toc473468842)

[Répartition du travail 4](#_Toc473468843)

[Problèmes et difficultés 4](#_Toc473468844)

Introduction

Ce programme modélise une machine à sous de type « Jackpot », telles que celles que l’on peut trouver dans les casinos et autres salles de jeux. Pour interagir avec la machine, nous avons fait usage de signaux sysytème.

Schéma bloc du programme

Méthodologie

Notre programme est divisé en 3 parties :

* La partie de contrôle qui attend sur les signaux (*control.c*).
* La deuxième partie gérant les threads roues (*wheel.c*).
* Enfin, la partie pour l’affichage (*display.c*).

Partie 1 – Contrôles

Partie 2 – Roues

Partie 3 – Affichage

Répartition du travail

Steven s'est principalement occupé de

Orphée s'est principalement occupé de

Raed s'est principalement occupé de

Pour le reste, et surtout pour l'implémentation et la gestion des mécanismes de synchronisation, nous avons collaboré soit par combinaisons de binômes selon les disponibilités de chacun, soit tous ensemble, essentiellement en mettant nos idées sur papier puis en vérifiant la bonne exécution avec le compilateur.

Problèmes et difficultés

Néanmoins, nous avons surmonté ces différents problèmes et avons une version fonctionnelle et sans bugs connus du programme.