

Compte-rendu TP signal

TANG Yuke

SIG_JEU

Signal principale pour le jeu. Le navire envoie un signal SIG_JEU à amiral pour initialiser un bateau. Après il attende un signal SIG_JEU qui signifie que le bateau est initialisé. Quand il a reçu ce signal, il entre dans sa boucle du jeu. Il envoie le signal SIG_JEU pour faire un déplacement et de tirer.

Le processus amiral reçoit un signal SIG_JEU de pid inconnu, il initialise un bateau pour ce pid. Si c'est un pid connu, il fait le déplacement et de tirer.

SIG_BOUCLIER

Signal envoie de navire vers amirale. Pour informer que il n'a plus de énergie. Quand le processus amirale a reçu ce signal, il modifier la table qui contient les informations des boucliers de ce bateau.

SIG_COULE

Signal envoie de amirale vers navire. Pour dire que il est coule. Quand le processus navire a reçu ce signal, il se termine.

SIG_GAGNER

Signal envoie de amirale vers navire. Pour dire que il a gagné. Quand le processus navire a reçu ce signal, il se termine.