

Plan Voor de serverapplicatie

Taal

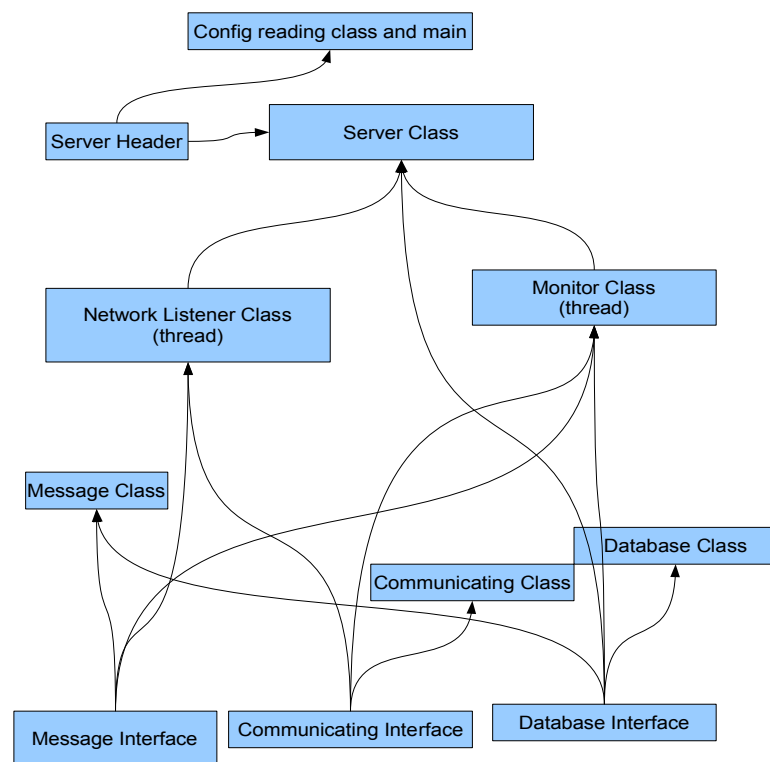
✧ C++

- goeie libraries voor internet communicatie
- mbv OOP overzichtelijke implementatie van verschillende soorten berichten
- standaard beveiliging (Buf overflow etc) al ingebouwd
- langzamer

✧ C

- Meer controle over de communicatie
- Implementatie berichten kan niet mbv OOP
- sneller
- beveiliging moet zelf bedacht worden

Opzet in het geval van C++:



✧ Revision Control

- Git (mijn voorkeur)
- Google code
- cvs (of csv ofzo)

✧ UDP Pitfalls

- message sending might fail

- no way to know if 'connected' host is still up
- ✧ UDP Solutions
 - send all information each x seconds (use separate thread)
 - check all hosts each x seconds (use separate thread)
- ✧ Database Pitfalls
 - It is possible to simultaneously register the same name on 2 different DCS's
 - Assuming each DCS assumes his DHT correct this will create 2 tree's
 - Assuming each DCS assumes his DHT correct this will solve itself if one client signs off and the client list is resend every x seconds.
- ✧ Message Class (wat te doen als ontvangen)
(Update altijd de database)
 - 100 Registreer client
 - Check database
 - 500 Registratie Gelukt / 510 Registratie Mislukt
 - 110 Namenlijst
 - 110
 - Blablabla