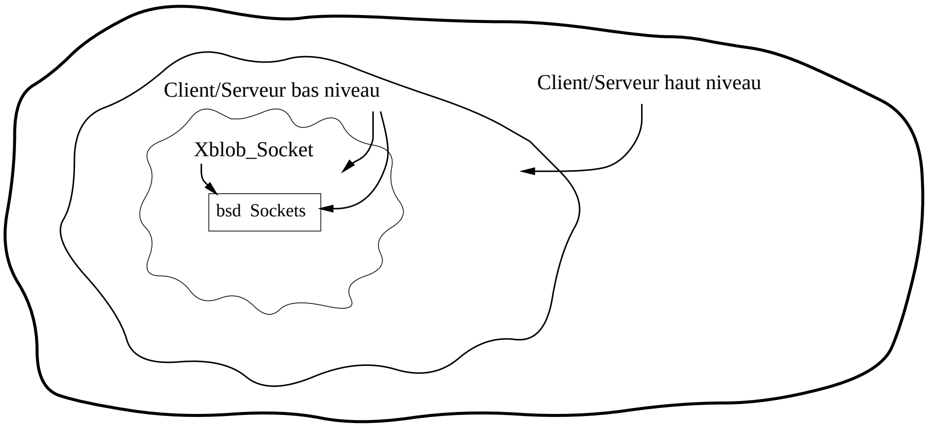
XblobSockets

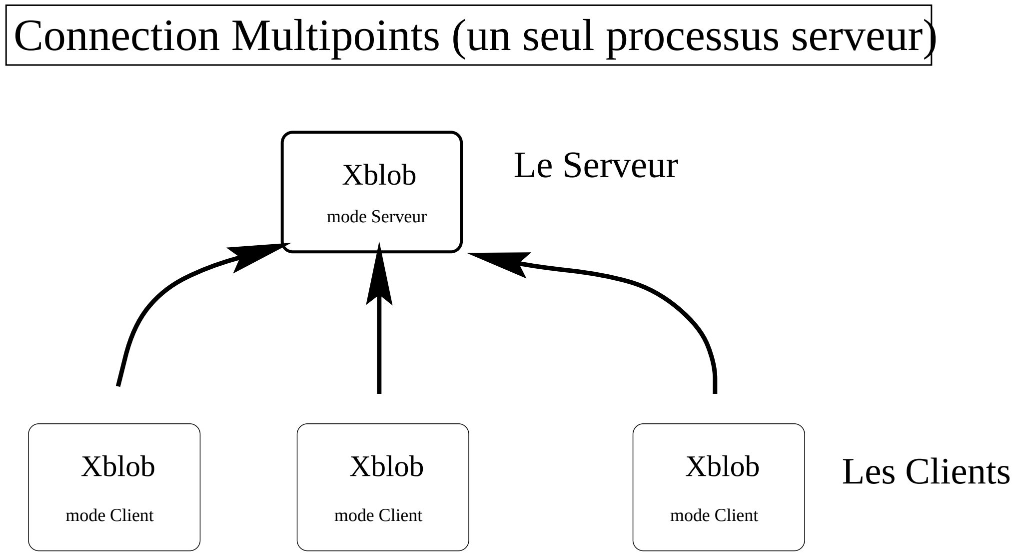
Utilisation de Sockets Tcp

Couche C++ sur les sockets (les Xblob_Sockets)

Serveur et Client Bas niveau

Client et Serveur Haut niveau (n'utilisent que les Clients ou Serveurs bas niveau)




Connection Multipoints (un seul processus serveur)
Xblob
mode Serveur
Le Serveur
Xblob
mode Client
Xblob
mode Client
Xblob
mode Client
Les Clients

Un peu de tout (bas niveau)

- La "Scrutation" ne se fait que lorsqu'il n'y a rien d'autre à faire.
  (utilisation des WorkProc de Motif $\Rightarrow$ appel de la fonction de "scrutation" quand il n'y a pas d'autres événements motif à traiter).

- Le Serveur bas niveau utilise select pour surveiller ses sockettes : méthode InfoClient * ServerMaster:: Scrute()

- Les XblobSockets s'échangent des "Paquets" : une classe c++ qui sert pour le transport de données .
  Propriétes :

  – Taille Variable

  – Réajustation de la taille du tampon mémoire en fonction de ce qu'on met dedans.
    Voir la définition de la classe Paquet.

Protocole d'échange entre Client et Serveur Niveau Haut

- Le Serveur Haut Niveau envoie plusieurs types de messages :
  - des messages personnels (à un client particulier) message de bienvenue, allocation du numero de client, envoi de la scene ...
  - des messages broadcast (à tous les clients) notification de transformation de la scène, shutdown ...
- Le Client ne fait que des requettes au Serveur. S'il veut bouger une métaforme, il fait une demande au Serveur puis il continue sa vie. Si sa requête est executée, il sera notifié comme les autres Clients par le broadcast de notification de transformation de la scène.