

Série de TP N°01

Système d'information distribué

3eme année ISIL

PREMIER PROGRAMME AVEC LES SOCKETS UDP : VERSION C

1. Copier puis tester le code des parties client et serveur de l'exemple du cours sur les sockets UDP.
2. Modifier ces 2 programmes pour ne plus avoir à préciser le nom et le port du serveur en dur dans le code. Le serveur et le client devront pouvoir être lancés comme suit :

```
$ serveur port_local_ecoute  
$ client nom_serveur port_serveur
```

3. Définir une fonction à la signature suivante pour créer les sockets :

```
int creerSocketUDP(int port)
```

Cette fonction crée une socket UDP et la lie (via un bind) au port précisé en paramètre. Si on ne veut pas la lier à un port précis mais laisser le système le déterminer, on passera la valeur 0 en paramètre. La valeur retournée est le descripteur de la socket ou -1 en cas d'erreur.

Placer cette fonction dans un fichier à part, créer le ".h" qui correspond et modifier vos 2 programmes pour l'utiliser.

PREMIER PROGRAMME AVEC LES SOCKETS UDP : VERSION JAVA

Copier puis tester le code des parties client et serveur de l'exemple du cours sur les sockets UDP. Rajouter pour cela notamment la gestion des exceptions qui n'était pas présente.

Modifier le code pour, comme pour la partie C, ne plus avoir à préciser le nom et le port du serveur en dur dans le code. Le serveur et le client devront pouvoir être lancés comme suit :

```
$ java Serveur port_local_ecoute  
$ java Client nom_serveur port_serveur
```