printemps des sciences
Science et ville 14-20 mars 2005

ULB

Schématisation relation clients – serveur

DÉPARTEMENT D'INFORMATIQUE
Phan Hiep Tuan – Michel Marc – Lekeu Antoine – Seet Jonathan – Trullemans Grégory

Ce programme illustre le ramassage d'objets par plusieurs concurrents dans une ville donnée. Chaque client reçoit du serveur la carte de la ville ainsi que sa position et l'emplacement des objets à collecter. Celui qui collecte le plus d'objets gagne.

5 Bouge le camion de chaque client sur le plan

1 Requête de connexion au serveur

4 Envoi des mouvements un par un

6
- Dès qu'un camion arrive à un carrefour, envoi de la nouvelle position
- Modification du plan et renvoi de la mise à jour si un objet a été ramassé

2 Accepte connexion et envoie :
- Plan de la ville
- Localisation de l'entrepôt du client
- Emplacement des objets

3 Calcul du meilleur itinéraire de ramassage

7 Si le plan a été modifié, calcul d'un nouveau chemin, sinon, retour en 4

8 Lorsque tous les objets ont été ramassés, calcul du meilleur itinéraire pour rentrer à l'entrepôt

FACULTE DES SCIENCES
UNIVERSITE LIBRE DE BRUXELLES